

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

La pervivencia del mito en la cultura audiovisual.
El héroe en *Juego de Tronos*

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

Aixa María Jorquera Trascastro

DIRECTORES

Francisco García García
Miguel Ángel Cháves

Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Programa de Doctorado en Comunicación Audiovisual,
Publicidad y Relaciones Públicas



TESIS DOCTORAL

La pervivencia del mito en la cultura audiovisual.

El héroe en *Juego de Tronos*

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DOCTOR PRESENTADA
POR

Aixa María Jorquera Trascastro

BAJO LA DIRECCIÓN DE LOS DOCTORES

Francisco García García

Miguel Ángel Chaves

Madrid, 2019



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DE LA TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR

D./Dña. Aixa María Jorquera Trascastro _____,
estudiante en el Programa de Doctorado Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP _____,
de la Facultad de Ciencias de la Información ☒ de la Universidad Complutense de
Madrid, como autor/a de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor y
titulada:

La pervivencia del mito en la cultura audiovisual. El héroe en Juego de Tronos.

y dirigida por: Francisco García García y Miguel Ángel Cháves

DECLARO QUE:

La tesis es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la Ley de Propiedad Intelectual (R.D. legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita.

Del mismo modo, asumo frente a la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad del contenido de la tesis presentada de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

En Madrid, a 9 ☒ de junio ☒ de 2019 ☒

Fdo.: _____

Esta DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD debe ser insertada en
la primera página de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor.

*A las madres, un arquetipo que, injustamente,
no se ha recogido en este trabajo
a pesar de merecerlo.*

*Y a mi madre,
que ha sabido coger solo
lo mejor del arquetipo.*

AGRADECIMIENTOS

*Cuando emprendas tu viaje a Ítaca
pide que el camino sea largo,
lleno de aventuras, lleno de experiencias.
No temas a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al colérico Poseidón,
seres tales jamás hallarás en tu camino,
si tu pensar es elevado, si selecta
es la emoción que toca tu espíritu y tu cuerpo.
Ni a los lestrigones ni a los cíclopes
ni al salvaje Poseidón encontrarás,
si no los llevas dentro de tu alma,
si no los yergue tu alma ante ti.*

Ítaca, Constantino Cavafis

Traducción de Pedro Bádenas de la Peña

A escasas millas de la costa, Ítaca se levanta imponente frente a mi nave. Antes de tocar tierra, quiero agradecer a Francisco García García y a Miguel Ángel Cháves la labor que han desempeñado como directores de esta tesis. Sin su sabiduría, consejo y dedicación, este barco acompañaría ahora a tantos otros que han sido engullidos por Caribdis.

El viaje ha sido largo. Sin duda me quedan muchas Ítacas a las que arribar, pero ahora, entrando al puerto de la presente, no puedo más que agradecer, de todo corazón, a quienes he ido encontrando a lo largo de mi periplo.

En el mundo ordinario ya se gestaban las semillas del cambio; sin ellas, jamás me hubiese planteado recorrer el camino, puede incluso que no hubiese sentido la llamada siquiera. No soy capaz de recordar cuándo empezó a fascinarme la mitología en

particular y la narrativa en general; pero sí que puedo afirmar que esta inclinación surgió de las simientes que aquí se plantaron.

Agradezco a los heraldos que me anunciaron el cambio, a todos y cada uno de los que me entregaron la llamada de la aventura, de una u otra forma, y me plantearon la idea de que existía otro mundo ahí fuera. Recuerdo la primera llamada con total nitidez. Una nitidez que, de hecho, apenas conserva el documento que la recogía; una edición de bolsillo de mitología clásica cuyas páginas empiezan a emborronarse. Gracias, Eduardo Serrano, por anunciar un cambio que ha marcado no solo mi viaje, sino la forma de entender el mundo.

La aceptación de la llamada, sin embargo, no se hubiese llegado a producir sin los mentores que han ido guiando mi camino. A quienes han despejado mis dudas, a quienes han sosegado mis temores, a quienes han iluminado el camino a recorrer y me han dado los objetos mágicos que necesitaba para superar la odisea. Sería inútil tratar de cuantificar los mentores que he tenido la suerte de encontrar a lo largo del camino; casi tanto como intentar exponer en este párrafo cuánto he aprendido de ellos. No obstante, merecen especial mención aquellos, como Paco García, que encarnan el arquetipo como héroes evolucionados, como veteranos de mil batallas que ahora transmiten toda su experiencia a quienes se disponen a iniciar la aventura: sin vosotros se acabarían los héroes porque, como el Cuervo de Tres Ojos, sois la personificación del conocimiento mismo; la memoria del mundo.

Si no hubiese guardianes del umbral, el umbral mismo no tendría razón de ser. Jamás hubiese accedido al mundo especial de no ser por aquellas fuerzas que me indicaron que, efectivamente, estaba frente a las puertas de algo nuevo, de algo importante, de algo que, en definitiva, exigía confirmar el compromiso con la aventura. Aprender a neutralizar a los guardianes me ha servido para recorrer este camino y me ha preparado para los viajes venideros. Reconocerlos como el arquetipo que representan me ha llevado a tener la certeza de que la aventura merecía la pena.

A lo largo de mi viaje he encontrado a más aliados de los que podía haber esperado. Sin ellos, no hubiese superado las pruebas que se han ido presentando. La aventura que supone una tesis puede parecer solitaria, a priori, pero es solo con el apoyo de los aliados que puede llegar a superarse. No han faltado momentos de desorientación al caer de bruces en el mundo especial, pero a cada paso ha habido un hombro sobre el que apoyarse: sin vosotros, que encerrasteis todos los vientos y me enviasteis el de Céfito, aún seguiría vagando sin arribar a ningún puerto.

A escasas millas de la costa, Ítaca se levanta imponente frente a mi nave. Es momento de regresar, de abandonar este mundo especial hasta que surja una nueva llamada. Agradezco que el camino haya sido largo; agradezco haber superado la odisea y, sobre todo, tener un elixir con el que retornar.

ÍNDICE

<u>RESUMEN</u>	15
<u>ABSTRACT</u>	16
<u>PALABRAS CLAVE</u>	18
<u>KEYWORDS</u>	18
1. INTRODUCCIÓN	19
1.1. OBJECT AND CONTEXT	19
1.2. PURPOSE	20
1.3. JUSTIFICATION.....	21
1.4. OBJECTIVE	22
1.5. OPPORTUNITY	22
1.6. RESOURCES.....	22
1.7. ESTRUCTURA GENERAL	23
2. MARCO TEÓRICO	29
2.1. LAS SERIES	29
2.1.1. <i>La Tercera era dorada de la televisión</i>	29
2.1.2. <i>HBO</i>	34
2.1.3. <i>Juego de Tronos</i>	37
2.2. LA FANTASÍA ÉPICA	39
2.2.1. <i>Definición y origen</i>	39
2.2.2 <i>Los mundos imaginarios de la fantasía épica</i>	44
2.2.3 <i>La fantasía épica en el mundo audiovisual</i>	47
2.3. EL MITO EN EL AUDIOVISAL.....	49
2.3.1. <i>El mito</i>	49
2.3.2. <i>El arquetipo</i>	77
2.3.3 <i>El héroe / La heroína</i>	93
2.3.4. <i>El viaje del héroe</i>	101
2.3.5. <i>Las transformaciones del héroe</i>	122
2.3.6. <i>Las representaciones del mito en el audiovisual</i>	130
3. DISEÑO	153

3.1. OBJETO FORMAL	154
3.2. OBJETIVOS	155
3.2.1. <i>Objetivos Generales</i>	156
3.2.2. <i>Objetivos Específicos</i>	156
3.3. HIPÓTESIS	156
3.3.1. <i>Hipótesis principal</i>	157
3.3.2. <i>Hipótesis secundarias</i>	157
3.4. METODOLOGÍA	158
3.4.1. <i>Universo y Muestra de Análisis</i>	158
3.4.2. <i>Técnicas de Investigación</i>	161
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	167
4.1. JUEGO DE TRONOS: PONIENTE Y SUS CASAS	167
4.1.1. <i>Casa Stark: Se acerca el invierno</i>	172
4.1.2. <i>Casa Lannister: ¡Oye mi rugido!</i>	177
4.1.3. <i>Casa Baratheon: Nuestra es la furia</i>	179
4.1.4. <i>Casa Targaryen: Fuego y sangre</i>	181
4.2. EL HÉROE QUE NO COMPLETA EL VIAJE: NED STARK	185
4.2.1. <i>Arquetipo</i>	186
4.2.2. <i>El viaje del héroe</i>	191
4.2.3. <i>Transformaciones del héroe</i>	240
4.2.4. <i>Temas del mito</i>	241
4.3. EL HÉROE QUE COMPLETA EL VIAJE: BRAN STARK.....	248
4.3.1. <i>Arquetipo</i>	248
4.3.2. <i>El viaje del héroe</i>	254
4.3.3. <i>Transformaciones del héroe</i>	365
4.3.4. <i>Temas del mito</i>	367
4.4. EL ANTIHÉROE: TYRION LANNISTER	372
4.4.1. <i>Arquetipo</i>	372
4.4.2. <i>El viaje del héroe</i>	379
4.4.3. <i>Transformaciones del héroe</i>	517
4.4.4. <i>Temas del mito</i>	519

4.5. EL HÉROE TRÁGICO: STANNIS BARATHEON	526
4.5.1. Arquetipo.....	526
4.5.2. El viaje del héroe	531
4.5.3. Transformaciones del héroe	590
4.5.4. Temas del mito	592
4.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN GLOBAL	598
4.6.1. Rasgos comunes de los héroes analizados en Juego de Tronos	598
4.6.2. Análisis global de la serie del mito en la serie	603
5. CONCLUSIONES	621
5.1. COMPLIANCE WITH OBJECTIVES	622
5.1.1 Compliance/Fulfillment with General objectives	622
5.1.2 Compliance/Fulfillment of the Specific Objectives.....	622
5.2. HYPOTHESIS CONTRAST	623
5.2.1. Main hypothesis contrast.....	624
5.2.2. Secondary hypothesis contrast.....	624
5.3. GENERAL CONCLUSIONS	627
6. DISCUSIÓN	629
6.1. ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS	629
6.2. APORTACIONES	632
6.3. NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	634
7. APLICACIONES.....	637
8. FUENTES.....	639
8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	639
8.2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	655
8.3. DOCUMENTOS	657
9. ÍNDICES.....	657
9.1. TABLAS	657
9.2. FIGURAS.....	659
9.3. ÍNDICE ONOMÁSTICO	665
10. ANEXOS.....	685

10.1. ANEXO I: VERSIÓN EN CASTELLANO DE INTRODUCCIÓN Y	
CONCLUSIONES	685
<i>10.1.1. INTRODUCCIÓN</i>	685
<i>10.1.2. CONCLUSIONES</i>	689
10.2. ANEXO II: TABLAS DE CORRESPONDENCIA CON LOS TEMAS DEL	
MITO DE KIRK.....	697
10.3. ANEXO III: TABLAS DE RATINGS	908
10.4. ANEXO IV: TABLAS DE PRESENCIA DE PERSONAJES	912
10.5. ANEXO V: TABLAS DEL VIAJE DEL HÉROE DE JON NIEVE Y	
DAENERYS TARGARYEN.....	944

RESUMEN

La cultura clásica ha llegado hasta nuestro días gracias a la adaptación cinematográfica de muchas de sus obras: La Iliada, La Odisea, Los trabajos de Hércules o Jasón y los Argonautas. Incluso se ha conformado una categoría propia, el peplum, que abarca esta temática. No obstante, y aunque bien es cierto que las recreaciones –más o menos fieles- son numerosas, cabe plantearse: de qué otra manera mantiene su influencia en la cultura actual y cómo la mitología clásica ha ido evolucionando y empapando la narrativa contemporánea.

A la hora de analizar la pervivencia del mito en la narrativa, ya numerosos autores han mirado hacia el cine como el soporte ideal para el hipertexto, lo que Genette (1989) denominó “palimpsesto”. No obstante, la tercera edad dorada de la televisión ha hecho que las series de la última década poco o nada tengan que envidiarle al relato fílmico, produciendo unas obras de suma calidad técnica y estilística. Por el público al que se dirigen y las respuestas que producen –tanto a nivel de crítica como a nivel de audiencia–, son estos relatos seriales, precisamente, en los que debemos fijarnos para comprender la verdadera evolución del mito.

Tras el éxito de la serie televisiva *Juegos de Tronos*, que le ha supuesto ser la producción más galardonada en los premios EMMY en la historia de la televisión, la presente tesis se centra en mostrar el reflejo de elementos de la mitología clásica en el desarrollo de sus argumentos y personajes.

En particular, se muestran y analizan cuatro personajes que responden a la figura arquetípica de héroe, conforme a la definición de Vogler (2002), estudiando el desarrollo de las etapas de sus respectivos viajes, así como sus correspondientes transformaciones, de acuerdo al patrón establecido por Campbell (1959) y los temas del mito que se ven reflejados en sus tramas, según la categorización propuesta por Kirk (2006).

En una visión más general, se comparan, en primer lugar, las concomitancias y diferencias apreciables entre los cuatro héroes seleccionados. A partir de ahí procedemos al estudio global de la serie, que abarca la presencia de personajes, la

predominancia de uno u otro arquetipo (Vogler, 2002), los temas del mito (Kirk, 2006) y la relación existente entre estos y los rating de audiencia obtenidos. De esta manera, planteamos un análisis que va de lo particular a lo general; empezando por el héroe y terminando por la serie, a fin de identificar en qué medida aparece el palimpsesto en el Universo de estudio acotado.

El mito perpetuado en la historia de la humanidad como exponente de los sentimientos básicos que configuran las emociones primarias del ser humano, integrante del inconsciente colectivo, supone un elemento imprescindible en la creación narrativa, sea literaria, cinematográfica o televisiva, por cuanto constituye un elemento de identificación del espectador con los personajes y las tramas que suponen la urdimbre de la historia que debe atraparle.

La amplitud en tipos de héroes que podemos encontrar, su complejidad e incluso sus momentos de duda y sus imperfecciones, sirven especialmente a esa identificación del espectador y a su fascinación por la historia que el narrador le ofrece, siendo objeto del presente trabajo comprobar si desde el punto de vista morfosintáctico continúa siendo útil la estructura clásica de desarrollo del mito, en un sentido amplio, confirmando que las fases relevantes del viaje del héroe constituyen una clave universal para la construcción efectiva del personaje; y desde una perspectiva semántica, la simbología mítica de emociones e inquietudes humanas constituye un catálogo actualizado, o actualizable, de ejes centrales sobre los que construir un guión de éxito.

ABSTRACT

Classical antiquity has arrived to our days thanks to the cinematographic adaptation of many of its works: The Iliad, The Odyssey, The Labours of Hercules or Jason and the Argonauts. It even has shaped its own category, “peplum”, which covers this theme. Nevertheless, and although it is true that the –kind of– faithful recreations are many, it is possible to consider what other ways it has influenced, how Classical mythology has been evolving and impregnated contemporary narrative.

When analysing the persistence of the myth in the narrative, numerous authors have already considered the cinema as the perfect format for the palimpsest. However, the third golden age of television has achieved that tv shows from the last decade have nothing to envy the film narrative, producing work of supreme technical and stylistic quality. Because of the audience that it is directed to and the answers that it provokes – both in critics and in audience levels–, it is in these serial narratives, precisely, that we will have to look into in order to understand the real evolution of the myth.

After the success of the tv show *Game of Thrones*, which has been the most EMMY awarded production in the history of television, this present thesis work focuses on proving the reflection of Classical mythology in the development of its story line and it's characters.

Specifically, four characters that answer to the archetypical hero figure are shown and analysed as defined by Vogler (2002). Studying the development of the stages in its corresponding journeys, as well as its transformations, according to the pattern established by Campbell (1959) and the topics of the myth that are reflected in its storyline, as well as to the categorization proposed by Kirk (2006). In a more general vision the comparison starts with the concomitance and significant differences between the four selected heroes. From that point on we will proceed to the study of the show as a whole, that covers the characters presence, the predominance of one or another archetype (Vogler, 2002), the myth topics (Kirk, 2006) and the existing relationship between these and the viewer ratings obtained. This way, we outline an analysis that goes from the specific to the general subjects; starting with the hero and ending with the show, in order to identify in what proportion the palimpsest appears in the enclosed scope of study.

The myth perpetuated in the history of humanity as an indicator of the basic feelings that conform the primary emotions of the human being, a collective unconscious component, entails an essential element in the narrative creation, either literary, cinematographic or in television, since it establishes an identification element of the viewer with the characters and storylines that compose the plot of the story that must trap them.

The wide range of hero types that we can find, its complexity and even its moments of doubt and imperfections, are useful specially in that identification of the viewer and its fascination for the story that the narrator offers. The objective of this work is to prove if from the morphosyntactic point of view which remains being useful to this classic structure of development of the myth in a wide sense, confirming that the relevant phases of the hero's journey conform a universal key for the effective construction of the character; and from a semantic perspective, the mythical symbology of human emotions and concerns form an updated catalogue, or updatable, of central axes with which to build a successful script.

PALABRAS CLAVE

Mito, arquetipo, héroe, viaje del héroe, series de televisión, ficción, palimpsesto, *Juego de Tronos*, fantasía épica.

KEYWORDS

Myth, archetype, hero, hero's journey, tv series, fiction, palimpsest, *Game of Thrones*, epic fantasy.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. OBJECT AND CONTEXT

It is unknown when human being began to tell stories; in its origin, thanks to the oral tradition that began thousands of years ago. These stories have exposed the fears, uncertainties, desires and concerns of social groups and individuals, and have served to better understand the outside world, the world around them. It has served as a guide of introspection, to delve into their internal conflicts and the very essence of their human condition.

Myths have become an effective means to fulfill these tasks, as well as a vehicle of intergenerational and intercultural communication, becoming part of the collective unconscious. Archetypal representations and myths remain in present day, both in literature and in other formats - film, television, comics or video games- influencing their narrative structure as well as the construction and development of their characters.

Digging into the way in which stories are composed and knowing in depth the essential themes that fascinate the recipient of the story, whether reader or spectator, is an essential task to improve the narrative technique. This has meant that theoreticians such as Vogler, diving into the study of the film scripting, has directed his work to the establishment of a story pattern, which serves as structural support and gives coherence to the development of the argument: The hero's journey.

At a time when fictional series have reached a level of quality that place them in the same light as film productions, we are in the ideal context to analyze the transposition of those patterns of screenplays and its predecessors, the literary archetypes, that underlie the cultural background on which the collective imagination of the spectator is based.

1.2. PURPOSE

This work aims to show the survival of the classic myth in a series of current fiction, which has been a true television phenomenon, adapting in principle a literary saga of great success that was unfinished at the time of production –and in fact, continues unfinished at the time of this thesis -, and that departs from the original story from the fifth season, substantially modifying the plots, as a story diverges from the initially raised in the novels.

The survival of the myth will be observed in the construction of the characters, being able to find the characteristics and connotations that define different transformations of the hero archetype (including the antihero); Likewise, in addition to the morphosyntactic level, the themes of the myth will be examined from a semantic perspective, and ultimately the aim is to trace the elements of the classical myth, the palimpsests according to Genette's terminology, that is, to detect when arguments have already been incorporated that derive from the classical mythology into the narrative of the television series and the way in which this translation is produced creating a new product.

To achieve the objective, three scopes of analysis have been established:

- Firstly four characters will be analyzed, establishing if in the role played in the series present the characteristics that would lead us to qualify them as heroes, pointing out in each case what kind of hero or anti-hero they are, whether or not they have completed their journey, to which transformation of the hero they respond, and what other archetypes appear in the development of the plots of those characters and interact with them.
- Second, we will proceed to the analysis of the series as a whole from a global perspective, indicating which other archetypes may have been observed in the characters that do not make up the sample, as well as the themes of the myth that appear in the series, putting them in relation the results with the audience ratings obtained.

- Finally, we will proceed to enumerate the classic myths of which we find a clear transposition in the series, highlighting situations that correspond to situations or characters already described, fundamentally, in Greco-Roman mythology.

1.3. JUSTIFICATION

Personal: Classical antiquity has particularly fascinated me since my adolescence, even though my first mythological memory goes back to my childhood with the wings of Icarus. From Cicero's read, *Pro Archia Poeta*, and his defense of the *humanitas* comes about my inclination for the culture, not only literary, and my interest for the message transmission and audiovisual communication in all its formats.

With the years I have focused more in the production of fiction series, since its seriality allows a larger itinerary in the psychological descriptions of the characters and the development of its storylines, being open to reach a deepness that can hardly be reached out in the cinema, given the commercial limitations of the running time of movies, except for the cases in which certain sagas have been filmed.

This thesis puts in value the universality of the myth and its persistence in the collective unconscious as an instrument to create storylines and characters that connect with the viewer and attracts their attention, causing some sort of appreciation that generates the necessary identification with the story to get involved in it.

Social: The stages of the hero's journey, whose reflection in certain characters of the series will be analysed in this thesis, have a social consequence since they work as structure for a journey of introspection in the personal knowledge, useful to recognise our weakness and values, at the same time that we learn to know the other, even being able to serve as a personal development tool.

Economical: With the present work it is intended to prove the practical result of Vogler's theories (2002) regarding the narrative of the cinematographic storyline, establishing if in the current era of television production the standards developed in *The*

Hero's Journey are useful, its impact in the success of the fiction series and those myth's topics coming to light a better reception of the viewer.

Scientific: It is intended to look into what mythological elements maintain the strength of attraction that has been applied since classical literature, giving the oral, written, cinematographic and now televisual tales, the power of fascination over the public it is directed to and its social and cultural scope.

1.4. OBJECTIVE

It is about enriching the work of fiction series screenwriters and producers, offering a study of factors that act in the viewer's psyche, as archetypical representation of the collective unconscious, at the same time that reflect its most elemental emotions, which facilitates its positive response in front of the tale's storyline and its intimate identification with the characters.

1.5. OPPORTUNITY

The impact and success of the show *Game of Thrones*, explains the opportunity for this investigation, being a worldwide level phenomenon, from whom still there are not enough studies in spite of the huge expectation that it has produced.

In addition, when emphasising the power of the myths in our time and its influence in creative narrative, universal topics about whom it will always be convenient to think about are addressed: the eternal fight between good and bad, the duality of human nature or the inner growth. Understanding better the human being, we will find the key to create credible characters, to make stories become known and so that they take part of the landscape of popular culture.

1.6. RESOURCES

1.6.1. **Personal.** The support of the thesis directors: Francisco García García and Miguel Ángel Chaves, as guides and advisors in the hard route to the development of

the present project, in particular, and the facilities of the Complutense University of Madrid, in general.

1.6.2. **Economic.** Nothing to highlight.

1.6.3. **Documentation.** Access to public libraries, or to the internet, besides the books that I own. Watching the tv show through the online platform HBO Spain.

1.7. ESTRUCTURA GENERAL

Una vez finalizado el punto introductorio, se procederá a exponer el marco teórico de la tesis, abordando los conceptos teóricos más relevantes para el estudio y comparando a los distintos autores. En el marco teórico se hará referencia a las teorías previas en que se ha apoyado este trabajo, en torno a 3 puntos: las series, la fantasía épica y el mito en el audiovisual.

A partir de estas teorías y conceptos se expondrá el diseño de investigación, basado en Vogler (2002), Campbell (1959) y Kirk (2006). De este diseño surgen las herramientas que emplearemos en el bloque de análisis. Este bloque recoge una introducción al mundo imaginario que nos presenta la serie, el análisis en profundidad de los 4 héroes elegidos y un punto de análisis global, donde compararemos a los 4 héroes entre sí y atenderemos a la presencia del mito en el conjunto de la serie.

Con los datos recabados en el análisis podremos, en el apartado de conclusiones, constatar la consecución de los objetivos de la investigación, confirmar o rechazar las hipótesis formuladas y redactar las conclusiones generales del estudio.

Finalmente, se propondrá el apartado de discusión, donde se pondrán en contraste los puntos planteados previamente con los resultados obtenidos. Asimismo, se establecerán las posibles aplicaciones de este trabajo de investigación y se aportará la bibliografía y fuentes utilizadas para esta tesis.

En la tabla 1 se expone la estructura general que tendrá esta tesis doctoral.

Tabla 1. Estructura general.

ESTRUCTURA GENERAL DE LA TESIS		
BLOQUE 1 <u>INTRODUCCIÓN</u>	1.1.	OBJECT AND CONTEXT
	1.2.	PURPOSE
	1.3.	JUSTIFICATION
	1.4.	OBJECTIVE
	1.5.	OPPORTUNITY
	1.6.	RESOURCES
	1.7.	ESTRUCTURA GENERAL
BLOQUE 2 <u>MARCO</u> <u>TEÓRICO</u>	2.1. LAS SERIES	2.1.1 La 3ª Edad de Oro de la Televisión
		2.1.2 HBO
		2.1.3 <i>Juego De Tronos</i>
	2.2. LA FANTASÍA ÉPICA	2.2.1 Definición Y Origen
		2.2.2 Los Mundos Imaginarios de la Fantasía Épica
		2.2.3 La Fantasía Épica en el Mundo Audiovisual
	2.3. EL MITO EN EL AUDIOVISUAL	2.3.1 El Mito
		2.3.2 El Arquetipo
		2.3.3 El héroe/La heroína
		2.3.4 El viaje del héroe
		2.3.5 Las transformaciones del héroe
		2.3.6 Las representaciones del mito
BLOQUE 3 <u>DISEÑO DE LA</u> <u>INVESTIGACIÓN</u>	3.1.	OBJETO FORMAL
	3.2.	OBJETIVOS
	3.3.	HIPÓTESIS
	3.4.	METODOLOGÍA DE ANÁLISIS

ESTRUCTURA GENERAL DE LA TESIS		
BLOQUE 4 <u>ANÁLISIS</u> <u>E</u> <u>INTERPRETACIÓN</u>	4.1. <u>JUEGO DE</u> <u>TRONOS:</u> PONIENTE Y SUS CASAS	4.1.1. Casa Stark: Se acerca el invierno
		4.1.2. Casa Lannister: ¡Oye mi rugido!
		4.1.3. Casa Baratheon: Nuestra es la furia
		4.1.4. Casa Targaryen: Fuego y Sangre
	4.2. <u>EL HÉROE QUE NO</u> <u>COMPLETA EL</u> <u>VIAJE:</u> NED STARK	4.2.1. Arquetipo
		4.2.2. El viaje del héroe
		4.2.3. Transformaciones
		4.2.4. Temas del mito
	4.3. <u>EL HÉROE QUE</u> <u>COMPLETA EL</u> <u>VIAJE:</u> BRAN STARK	4.3.1. Arquetipo
		4.3.2. El viaje del héroe
		4.3.3. Transformaciones
		4.3.4. Temas del mito
	4.4. <u>EL ANTIHÉROE:</u> TYRION LANNISTER	4.4.1. Arquetipo
		4.4.2. El viaje del héroe
		4.4.3. Transformaciones
		4.4.4. Temas del mito
	4.5. <u>EL HÉROE</u> <u>TRÁGICO:</u> STANNIS BARATHEON	4.5.1. Arquetipo
		4.5.2. El viaje del héroe
		4.5.3. Transformaciones
		4.5.4. Temas del mito

ESTRUCTURA GENERAL DE LA TESIS		
	4.6. <u>ANÁLISIS E</u> <u>INTERPRETACIÓN</u> <u>GLOBAL</u>	4.6.1. Rasgos comunes de los héroes analizados en <i>Juego de Tronos</i>
		4.6.2. Análisis global del mito en la serie
BLOQUE 5 <u>CONCLUSIONES</u>	5.1.	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS
	5.2.	CONTRASTE DE HIPÓTESIS
	5.3.	CONCLUSIONES GENERALES
BLOQUE 6 <u>DISCUSIÓN</u>	6.1.	ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS
	6.2.	APORTACIONES
	6.3.	NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
BLOQUE 7 <u>APLICACIONES</u>	7.1.	APLICACIONES TEÓRICAS
	7.2.	APLICACIONES PRÁCTICAS
BLOQUE 8 <u>FUENTES</u>	8.1.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
	8.2.	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
BLOQUE 9 <u>ÍNDICES</u>	9.1.	TABLAS
	9.2.	FIGURAS
	9.3	ÍNDICE ONOMÁSTICO
BLOQUE 10 <u>ANEXOS</u>	10.1.	ANEXO I: VERSIÓN EN CASTELLANO DE INTRODUCCIÓN Y CONCLUSIONES
	10.2.	ANEXO II: TABLAS DE CORRESPONDENCIA CON LOS TEMAS DEL MITO DE KIRK

ESTRUCTURA GENERAL DE LA TESIS		
	10.3.	ANEXO III: TABLAS DE RATINGS
	10.4.	ANEXO IV: TABLAS DE PRESENCIA DE PERSONAJES
	10.5.	ANEXO V: TABLAS DEL VIAJE DEL HÉROE DE JON NIEVE Y DE DAENERYS TARGARYEN

Fuente: Elaboración propia (2019)

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se abordarán aquellos conceptos y teorías previas a partir de los cuales hemos elaborado el estudio. Dicho apartado comprende tres pilares que resultan fundamentales a la hora de plantear esta tesis: las series, la fantasía épica y el mito en el audiovisual.

Si bien el análisis propuesto toma como modelo de referencia las teorías de Vogler (2002), Campbell (1959) y Kirk (2006), hemos de hacer un repaso a los autores que han escrito sobre el tema, no solo para definir y conceptualizar el mito –sobre lo que existe gran número de fuentes–, sino para situar el medio al que se refiere esta tesis: la televisión. Y, más concretamente, las series de ficción que han surgido a raíz de la tercera edad dorada de la televisión. Un área de estudio que, aunque aún no ha logrado la profusión literaria de que goza el cine, cada vez gana más adeptos entre espectadores, críticos y académicos.

2.1. LAS SERIES

Para abordar el estudio de un campo cuyo interés académico es tan reciente –en especial, si se compara con otras disciplinas, como el cine o la literatura–, partiremos de lo general para llegar hasta lo particular. Así, comenzaremos con una visión global de la tercera era dorada de la televisión, para continuar con el caso concreto de HBO y finalizar con el fenómeno de la serie que nos ocupa, *Juego de Tronos*.

2.1.1. La Tercera era dorada de la televisión

De la mano de las series, la televisión está viviendo una tercera edad dorada en la que destacan, no sólo la calidad y alcance de sus producciones, sino la multiplicidad de empresas que, a través de las plataformas VOD se han sumado a este auge, ofertando una amplia gama de contenidos con una factura técnica impensable hace unos años. En este sentido, Cascajosa Virino (2006) señala que “la ficción televisiva norteamericana

vive lo que se denomina una edad dorada”, aunando en su fórmula mágica el éxito masivo entre el público, contenidos provocadores y apuestas narrativas renovadoras.

Las series son el mejor audiovisual que reúne las herencias del cine pero se toma en serio la televisión, y por eso narra sobre la base de personajes y asume la serialidad como recurso, abordando asunto que requieren del largo aliento televisivo.

(Rincón, 2016, p. 152)

La que ha sido considerada como primera edad dorada de la televisión, en opinión de Cascajosa Virino (2016), recibe esa etiqueta más por su “definición como periodo fundacional que por la calidad de sus resultados” (p.64), puesto que para los norteamericanos se produce en la década de los años cincuenta, primando retransmisiones en directo de óperas, conciertos o teatro; sin embargo, para el público europeo, comienza a principio de los años sesenta, tratándose en este caso de una televisión filmada, con lo que “se perdieron la edad de oro de la televisión norteamericana, aunque en su lugar disfrutaron de la edad dorada de las series” (Cascajosa Virino Virino, 2016, p.65).

En los años ochenta se produce una segunda edad dorada, calificada como “la era *neotelevisiva* (Eco, 1999: 86) (...) momento histórico en el que se producen grandes cambios de planificación de contenidos e importantes innovaciones tecnológicas que transforman el medio” (Lozano Delmar, Raya Bravo y López Rodríguez, coordinadores, 2013, p.12). Se comienza a hablar sobre la *Quality Television*, si bien en términos que aparecen más en los ámbitos de la crítica que en el de la audiencia en general. Series como *Canción Triste de Hill Street* que consiguió en su primera temporada 6 premios Emmy, y aunque mantuvo el reconocimiento crítico en las siguientes, “nunca entró en la lista de los veinte programas más vistos. Pero sí logró demostrar que había una demanda para un tipo de drama adulto y realista” (Cascajosa Virino Virino, 2016, p.67).

La serie que tomó el testigo de *Canción triste de Hill Street* como referente crítico fue *Twin Peaks*. Ambas series tenían un elemento en común: el guionista Mark Frost (...). *Twin Peaks* planteaba una subversión del relato criminal televisivo clásico (...) desechando la ambientación urbana por la de una pequeña localidad que servía de microcosmo humano. Combinando misterio y melodrama con momentos oníricos, el uso de frecuentes metáforas y un cuidado tratamiento formal (...) era una serie susceptible de ser analizada con profusión. (Cascajosa Virino Virino, 2016, pp. 68-69)

La tercera edad dorada de la televisión arrastra cierta herencia de su predecesora, si bien con mucho mejores cuotas de audiencia. La hibridación de géneros es a día de hoy, casi una constante en las series, aunque las grandes protagonistas pertenecen al macrogénero dramático (Cascajosa Virino, 2006). De la misma manera que la muerte de Marvin Eriksen, el padre de Marshall en la comedia *How I Met Your Mother* (Cómo conocí a vuestra madre, CBS: 2015-2014), supuso un jarro de agua fría en tono dramático a una sitcom; series con estructura eminentemente dramática, insertan fuertes dosis de humor en sus tramas. Encontramos numerosos ejemplos de esta hibridación de géneros, desde *Desperate Housewives* (Mujeres Desesperadas, ABC: 2004-2012) a *Orange Is The New Black* (Netflix: 2013-), pero cabe destacar el éxito de *Ally McBeal* (Fox: 1997-2002) por haber sido el primer drama a nivel estructural en hacerse con el Emmy a mejor comedia (Cascajosa Virino, 2006). Por otro lado, las series con los protagonistas corales, si bien no son la norma, tienen destacables ejemplos como *Lost* (Perdidos, BC: 2004-2010) o *Game of Thrones* (Juego de Tronos, HBO: 2011-), la serie más premiada de la historia de la televisión, en las que también se pueden apreciar la multiplicidad de tramas.

Las series de esta nueva era, primero de la mano del cable y, después, de las plataformas VOD, se han liberado del yugo narrativo de la televisión en abierto, huyendo del control de la Comisión Federal de Comunicaciones –y sus elevadas multas por palabras malsonantes, sexo o violencia– y pudiendo explorar nuevas vías creativas (Cascajosa Virino, 2006, p. 17). Ahondando en esta línea, Rincón (2016) destaca cómo el nuevo entretenimiento cínico que crean las series es más cercano a lo oscuro que a la luz, presentando el derrumbe de instituciones como la familia, liberando la violencia y

utilizando el sexo como expresión. Pero más allá de desembarazarse de los temas tabú, las series se han liberado de su propia estructura. En primer lugar, han hecho verdadero uso de la serialidad: las tramas se extienden a lo largo de la temporada, en contra del estilo autoconclusivo que tenían las series de la televisión en abierto (Cascajosa Virino, 2016).

En segundo lugar, la ruptura de las barreras creativas y el abandono de la misión de captar a todo el público posible, sin ningún tipo de sesgo sociocultural, han dejado un caldo de cultivo idóneo para la experimentación. El máximo exponente de esta experimentación es la *Gimmick TV*, donde se “pone la historia al servicio de la exploración de fórmulas narrativas o estilísticas vanguardistas caracterizadas por el riesgo, la novedad o la provocación” (Cascajosa Virino, 2006, p. 21). De esta manera se posibilita la generación de un productor de autor que favorece la innovación narrativa.

Este impulso autoral que anima a buscar voces auténticas y productos innovadores —sin renunciar a la vocación comercial intrínseca al medio— ha discurrido en paralelo con un mercado de libre competencia entre cadenas que ha ejercido de espuela para la mejora estética, narrativa y temática. Se ha extendido una mezcla de imitación e innovación que ha generado más y mejores series, permitiendo nuevos temas que contar y nuevos públicos a los que dirigirse”.

(García-Martínez, 2014, p.23)

En tercer lugar, el número de capítulos por temporada también se ha visto sensiblemente mermado, en pro de la calidad narrativas de los mismos (Cascajosa Virino, 2006). Si bien en la televisión tradicional se pretendía rellenar la parrilla con el menor coste posible, exprimiendo las tramas hasta límites insospechados y abusando de los capítulos de relleno —¿cuántos capítulos de “los mejores momentos de Ross y Rachel” tiene *Friends*?—, el panorama ha cambiado completamente. Lo que empezó con una mayor oferta de canales, ha culminado con internet: el público elige. Elige de verdad. Elige lo que ve, cómo lo ve y cuándo lo ve. No se adapta a una parrilla de emisión y no aguanta las pausas publicitarias.

Como apunta Guerrero Pérez (2018), la televisión vive una etapa histórica en la que convergen una mayor oferta de contenidos a los que se accede desde múltiples dispositivos fijos y móviles, y la irrupción de nuevos hábitos de consumo que potencian la personificación e interactividad. Tal giro ha dado la televisión al fusionarse con internet “que parece razonable plantearse si no estamos ante un nuevo medio” (Guerrero Pérez, 2018, p. 1232).

En este sentido, si se mantiene la tendencia, es de esperar que el público de más edad, en un futuro próximo, consuma el contenido televisivo de un modo muy diferente a como lo hacen las personas mayores en la actualidad.

(Guerrero Pérez, 2018, p. 1237)

Podríamos preguntarnos qué hace a una serie de televisión ser mejor que otra, pero es difícil puesto que se trata de un planteamiento estético cambiante, según las variaciones del medio y de la sociedad. No obstante, Cascajosa Virino apunta que podría efectuarse una transposición de los criterios que Laurent Jullier señala en su obra *¿Qué es una buena película?* (2006).

Seis criterios, agrupados a su vez en tres ejes: dos criterios ordinarios («una buena película tiene éxito»/«una buena película es un logro técnico»), dos criterios comunes («una buena película es edificante»/«una buena película es emocionante») y dos criterios distinguidos («una buena película es original»/«una buena película es coherente»).

(Cascajosa Virino, 2016, pp.155-156).

2.1.2. HBO

Se trata de un servicio Premium de suscripción de video on demand; es decir, televisión a la carta, que permite al espectador optar por cómo, cuándo y dónde ver la serie que elige, lo que supone consumir el producto con la misma libertad que puede hacerse con una novela. Esta mayor libertad del espectador ha supuesto que en los últimos años la televisión a la carta haya ganado adeptos en detrimento de la tradicional¹. “HBO fue la cadena de televisión que encabezó el proceso de transformación de la ficción televisiva en un producto legitimado culturalmente, y no únicamente en Estados Unidos, sino en todo el mundo” (Cascajosa Virino, 2016, p.41).

Estamos ante una manera de consumir el producto televisivo en la que se concede un papel activo al receptor, ya que se convierte en su propio programador. No se trata de mantenerse pasivo ante la pantalla, adaptándose a los horarios de emisión elegidos por los responsables de la cadena; con la televisión a la carta es el cliente quien *diseña* a su antojo la programación, pudiendo adaptar el tiempo que dedica a esta actividad a su propio ritmo de vida, optar por ver uno o más capítulos de una serie, incluso temporadas completas sin solución de continuidad, ir hacia delante o hacia atrás en el desarrollo de la trama a su antojo, volver a ver las escenas que desee; también puede elegir el lugar, al disponer de distintas opciones para acceder al contenido on line. Como hemos dicho, se asemeja a tener una novela en sus manos.

Sus siglas responden a la denominación de la empresa Home Box Office, Inc., filial de Time Warner Inc., que creó en 2012 HBO Europe y, posteriormente, una división de esta última: HBO España. Según su web (<https://es.hboespana.com/about>) el canal HBO y el servicio de suscripción llega a 60 países, mientras que sus contenidos están presentes en todo el mundo –en 150 países–. En España, se ofrece la suscripción para 2 reproducciones simultáneas, al precio de 7,99€/mes –tras una primera mensualidad gratis–.

¹ Ver <https://www.elmundo.es/television/2014/02/18/5303931422601d15258b457c.html> o https://elpais.com/cultura/2019/01/04/television/1546609140_777862.html

Está disponible para: Apple TV, Chromecast, Móvil y Tablet, Smart Tv, Web, Playstation y Vodafone TV. Esta expansión de las nuevas tecnologías de la información, con la diversidad de plataformas que se ofrecen al espectador para la recepción de las series es lo que ha llevado a que “Investigadores del medio como Inmaculada Gordillo denominan a esta etapa la era *hipertelevisiva* (2009)” (Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.13).

Como señala Nahum García-Martínez (2014) el desarrollo tecnológico resulta clave en los nuevos hábitos de consumo del espectador ya que se han producido “avances tecnológicos que han sido decisivos para la expansión de la ficción televisiva, puesto que permitieron otras formas de consumir televisión, ajenas al ritmo semanal impuesto por las cadenas” (p. 20), convirtiendo así a los destinatarios en ávidos devoradores de contenido audiovisual con acceso inmediato y selectivo, mediante la plataforma de su elección, en el momento que considere más oportuno.

La cadena HBO, tal como indica Cascajosa Virino, citando a Dean J. DeFino (2013, p.3), debe su importancia en su sentido de la innovación, resumido en los siguientes aspectos:

La innovación en la distribución (...), la expansión de lo considerado como contenido «aceptable» (sexo, violencia, obscenidades), su transformación de géneros convencionales (...), sus estrategias de marca, y su fomento de la creatividad en un medio famoso por su aversión al riesgo.
(Cascajosa Virino, 2016, p.41)

En 1999, HBO estrenó la que se convertiría en su primera serie estrella: *Los Soprano*; “tradicionalmente considerada como la serie dramática que mejor representa el salto cualitativo de la ficción seriada (...) dando lugar a una etapa en la que la intertextualidad, la hibridación y la experimentación serán las bases de las series” (Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.66).

Otro ejemplo lo hallamos en la posterior *A dos metros bajo tierra*, cuyo discurso, al igual que en *Los Soprano*, será transmitido con mayor efectividad a través de los

momentos de introspección de unos personajes de una complejidad psicológica sin precedentes” (Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.67). A las anteriores propuestas, se une *The Wire – Bajo Escucha* “obra magna que lleva la idea de la ‘fragmentación aleatoria’ un paso más allá” (Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.68).

Posteriormente, la cadena buscó potenciar “la narración marca HBO (...) con el estreno de *True Blood*, basada en una saga literaria contemporánea de éxito (...). Esta popular serie sobrenatural (...) allana el camino para otra adaptación [...de] género fantástico (...) *Juego de Tronos*” (Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.69).

Cuanto antecede ha contribuido a convertir a HBO en la cadena por excelencia cuando hay referencias a la *Quality TV* o a la calidad de las series dramáticas.

Santaella (2016) insiste en que desde sus inicios en el 1972 apostó por la innovación y, pocos años después, en los 80 en el arte del “storytelling”, de contar historias de forma diferenciada, convirtiéndose así en una identidad de su marca.

HBO y su *storytelling* resulta, sin duda, un caso interesante de mirar, pues por medio de marcas como esta podemos entender mejor ese aspecto del *storytelling* infuso que va más allá de una estrategia publicitaria limitada a unas cuantas campañas. La producción de series de calidad dentro de un marco de exclusividad y atención centrada en la atención o la relación hacia el espectador, se constituye en una estrategia de profundo calado que solo es posible si se entiende el alcance del *storytelling*, que, en casos como este, se transforma en una filosofía totalizadora que es parte fundamental de la misión y de la visión de la marca, parte de su esencia.

(Santaella, 2016, p.52)

Redactan así un manual de branding que deja en evidencia sus intenciones de diferenciarse del resto de las marcas por su calidad y visión innovadora, situándose

como un canal de pago rompedor frente a su competencia, que se sitúa al margen de modas y tendencias. Su voz, así se indica, es:

- Auténtica: nunca elige estilo por encima de la sustancia.
- Retadora de pensamientos: reta las creencias aceptadas.
- Arrojada: constantemente explora nuevos territorios.
- Valiente: siempre está dispuesta a tomar riesgos.
- Ingeniosa: fusiona humor y encuentra la verdadera naturaleza de la situación.
- Apasionada: rechaza el compromiso que estanca

(Santaella, 2016, p.50)

2.1.3. *Juego de Tronos*

Juego de Tronos se alza con el honor de ser la serie más galardonada de la historia de la televisión, arrebatando este título a *Frasier* al hacerse en 2018 con 47 premios Emmy, obtenidos a los largo de sus primeras 7 temporadas, sin contar con haber superado, ya en las seis primeras temporadas, el centenar de nominaciones gracias a su virtuosismo técnico. Ha logrado siete record Guinness², entre ellos los 12 Emmy con los que se alzó en 2016 tras haber recibido 23 nominaciones, igualando su propio record establecido en la edición anterior. Cabe destacar, entre sus protagonistas, al actor Peter Dinklage, que por su interpretación del personaje de Tyrion Lannister ha sido nominado en siete ocasiones a los premios Emmy, todas las temporadas, alzándose con el galardón en 2011, 2015 y 2018 –1ª, 5ª y 7ª temporada, respectivamente–. Además de numerosas nominaciones más, Dinklage obtuvo en 2011: Globo de Oro al mejor actor de reparto de serie, miniserie o telefilme; Satellite Award al mejor actor de reparto de serie, miniserie o telefilme; y Scream Award al mejor actor de reparto.

Reconocimientos a parte, la serie, cuya primera temporada –escrita y producida por David Benioff y Bryan Cogman– se estrenó en 2011, ha ido armándose con una vasta

² Noticias recuperadas de internet el 26/05/2019: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-40616313>, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-37403745> y <https://elcomercio.pe/tvmas/series/game-of-thrones-record-guinness-estreno-temporada-final-juego-tronos-noticia-nndc-632149>

legión de fans y ha rejuvenecido el género de la épica fantástica a lo largo de sus siete temporadas. Al convertirse en una de las series más exitosas del mercado y haber obtenido el reconocimiento tanto del público como de la crítica, *Juego de Tronos* ha hecho de la obra de Martin el referente principal del género contemporáneo, llegando a comparar a este autor con el propio Tolkien (Cáceres Blanco, 2016).

George R.R. Martin, autor de la saga, había recibido propuestas para llevar su obra al cine, que nunca aceptó al considerar que, por su extensión, no podría tener una buena adaptación³. Sí veía la posibilidad de realizar la adaptación en una serie televisiva, pero las escenas de sexo y de violencia suponían un grave problema. La solución apareció cuando contactó con HBO, ya que para esta cadena, como hemos reflejado anteriormente, el contenido tanto de sexo como de violencia se considera aceptable en gran medida y no tiene que someterse a la censura. Así, la obra literaria tiene buena acogida dentro del contexto *hipertelevisivo*, en el que se plantean formatos dramáticos con vocación de desarrollarse en varias temporadas, sin la presión que para las cadenas generalistas supone la fluctuación de los índices de audiencia.

Si bien la fantasía épica ya contaba con adeptos entre los espectadores de *El Señor de los Anillos* o quienes se atrevían a aventurar sus propias teorías a raíz de los libros de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, en la que se basa la serie –ríos de tinta se habían derramado sobre la identidad de la madre de Jon Nieve mucho antes de que la serie hiciese tan esperada revelación–, con *Juego de Tronos* ha dado un salto cuantitativo y cualitativo, alcanzando unas cotas que sólo un referente de la *quality television* como la ficción producida por HBO podría haber logrado.

Lo que resulta realmente novedoso en *Juego de Tronos* es el grado de relación que mantienen el producto televisivo y el literario con Martin como nexo de unión principal (...) [la serie] no solo funciona como adaptación televisiva de la saga literaria, sino que va un paso más allá, modificando, por ejemplo, la

³ Noticia recuperada de internet el 18/03/2019: <https://elcultural.com/GRR-Martin-Es-ironico-que-una-saga-imposible-de-rodar-sea-ahora-una-gran-serie>

focalización de alguno de los pasajes e historias narradas en el libro (...) el producto televisivo se convierte, más bien, en un complemento orgánico a la propia saga literaria

(Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.14).

2.2. LA FANTASÍA ÉPICA

La fantasía épica es un subgénero dentro de la fantasía que ha comenzado a ganar adeptos desde el último siglo, y *fans* desde principios del milenio, con la adaptación al cine de algunas de sus obras referentes. En los siguientes apartados atenderemos a la definición y origen de este subgénero, a los mundos imaginarios que han emanado de ella, y a las representaciones que ha tenido en el audiovisual.

2.2.1. Definición y origen

La fantasía épica, que nació como rama de la fantasía a finales del siglo XIX en Gran Bretaña –con obras de la talla de *Las Crónicas de Narnia*, de C.S. Lewis; *Tom's Midnight Garden*, de Philippa Pearce; o *The Borrowers*, de Mary Norton (Castro Balbuena, 2016)– es, en palabras de Howard (1996) “la que brinda la más pura diversión”.

Quizás esta sea una explicación para la vorágine despertada por la serie *Juego de Tronos*, que haciendo uso de los elementos fantásticos en un contexto realista, ha huido de la *fatiga estética* que diría Kubler, soltando el lastre de las desgastadas estructuras narrativas tradicionales (Castro Balbuena, 2016).

Siguiendo a Castro Balbuena (2016), es esta inusitada popularidad la que ha llevado precisamente a los académicos a dirigir su atención a este campo. Si bien lo fantástico ya había sido tierra de cultivo para trabajos notables, como los de Todorov, y había atraído a autores como Maria Nikolajeva, David Roas o Juan Jacinto Muñoz Rengel;

también es cierto que “casi siempre se trata el tema como un todo”, y la fantasía épica tiene notas características que la diferencian.

Podemos coincidir con Cáceres Blanco (2015), que se estamos ante un género moderno y tremendamente productivo, que resiste el paso del tiempo y presenta rasgos estéticos reconocibles y claramente diferenciadores, así como que posiblemente merece más atención de la hasta ahora recibida. Esto le lleva a ser un género considerado por la crítica como obra menor, al ser “catalogado habitualmente como literatura juvenil o de entretenimiento [y a la que apenas] se le han dedicado estudios especializados” (p.102).

Desmerecer la literatura juvenil como un mero entretenimiento es olvidar que precisamente en la infancia y la adolescencia es cuando, con mayor fuerza, se graban en la mente las impresiones que forjaran la personalidad del ser humano, es cuando está más abierto a conocer y absorber valores y enseñanzas. Y son por lo general esas lecturas fantásticas las que han generado verdadera afición a tantos lectores.

Por otra parte, es indudable que muchas obras de la literatura fantástica tienen una lectura adulta, un trasfondo reflexivo y metafórico que puede poner en entredicho las deficiencias sociales, económicas y culturales tanto o más que cualquier obra absolutamente realista. De la misma manera que veremos al analizar el mito, no es en la realidad de los hechos que se narran donde radica su valor, sino en la verdad universal que transmite la historia que se relata.

Dicho lo anterior, cabe preguntarse qué es la fantasía. Si atendemos a la definición que hace Muñoz Rengel (2010), la fantasía “es ese género literario que incluye la irrupción de un fenómeno sobrenatural en un contexto realista, de una forma tal que transgrede y cuestiona las leyes del funcionamiento del mundo” (pp. 6-7).

Siguiendo esta línea, Eric Rabkin (1979) considera que el mundo fantástico nace para invertir los principios de nuestra realidad, e incluso de la realidad del relato, en una suerte de espejo trucado que devuelve una imagen distorsionada del mundo real.

El grado de conexión entre lo real y lo fantástico en el mundo que se nos presenta será lo que determine la escala de realismo o fantasía de la obra. Así, la denominación predominante de fantasía atañería a los dos últimos niveles que aborda Rabkin en su esquema Castro Balbuena (2016):

Tabla 2. Gradación del “intrusismo” fantástico de Rabkin (1979)

1. Henry James, <i>The Ambassadors</i>	Realism
2. Émile Zola,	
3. Jane Austen	Realistic literature
4. Charles Dickens	
5. Tales of the Great Detective	Fantastic literature
6. “The Magic Swan Geese”	
7. “The Tale of Cosmo”	
8. “The Black Cat”	
9. “The Royal Banquet”	Fantasy
10. <i>Alice in Wonderland</i>	

Fuente: adaptado de Castro Balbuena (2016)

Llegados a este punto, asumiremos que la fantasía es la creación consciente de un mundo en el que pueden suceder cosas maravillosas, mágicas, o “imposibles”, pero cuyo desarrollo sigue el de los acontecimientos del mundo real, o de “idea que tenemos de lo real” (Roas, 2009, p.94) y cuya complejidad y eclecticismo la lleva a nutrirse no solo de los cuentos de hadas, sino además de las características propias de otros géneros como el romance o el mito. Castro Balbuena (2016).

Definida la fantasía, conviene ahondar en el aspecto épico, y para ello no queda sino recurrir a la épica clásica, ya que, si antes hemos considerado que la fantasía bebe del mito, Stableford (2005, p.130) va un paso más allá, aseverando que la mitología es, junto con los héroes, el elemento principal del género.

En cuanto a los mitos, estos no son solo las raíces de la fantasía épica –pues podría decirse que el “mito clásico” ha evolucionado a este tipo de relatos a través del fairy-tale o el folktale– sino que, además son una de las herramientas principales de las que se sirve este género para su desarrollo.

(Castro Balbuena, 2016, p.6)

A pesar de subrayar la importancia del “mito clásico”, como germen de este género, este autor aboga por una mitología nueva, propia de este género; es la idea del *mythmaking*. Tolkien y Lovecraft serían los precursores, según Castro Balbuena (2016), del *mythmaking* moderno, seguidos por Abercrombie o Laura Gallego, que también han creado todo un universo con su mitología propia. Aquí sin embargo debemos cuestionarnos cuánto de novedoso hay en esa neomitología. ¿Parten los *mythmakers* de una *tabula rasa*? Evidentemente no.

Examinemos la afirmación de que los tiempos en que el mito vivía dentro y fuera de la obra –asumimos que se refiere al carácter religioso o ritual que podía tener este mito en la antigua Grecia– han concluido, para dar paso a una mitología que solo vive dentro de la obra. En primer lugar, quien afirme categóricamente que no existe atisbo alguno de ritual en todo lo que rodea a una serie como *Juego de Tronos*, desde luego desconoce por completo el fenómeno fan y no ha puesto un pie en una Comic-Con. Por otra parte, hay que tener en cuenta la diferencia entre el mito y la religión, más aún cuando, en todo caso, es el mito heroico el que aquí nos ocupa. Un tipo de mito en que la acción divina se reduce a la ayuda o afrenta de tal o cual divinidad, y no queda lejos de la ayuda mágica de un elfo o el obstáculo de enfrentarse a un hechicero. Es cierto que los *mythmakers* han innovado, han adecuado los elementos fantásticos al gusto popular actual, han aumentado la dosis de fantasía y huído de la aspiración de realismo si se quiere; pero no han creado otras mitologías independientes, genuinas y que no guardan relación alguna con las clásicas, pues, siguiendo a Lévi-Strauss, todo lo que tiene que ver con el mito, forma parte del mito.

El mito es el fundamento primigenio de la fantasía épica, porque esta nace a través de aquel. Podría incluso pensarse que quienes leemos fantasía épica en realidad estamos leyendo mitos, unos mitos nuevos que han evolucionado con el paso del tiempo.

(Castro Balbuena, 2016, p. 19)

Así, el mito subyace en las reminiscencias de nuestras primeras lecturas, aquellas fantasías que épicas que “suponen los primeros pasos o incluso la iniciación en la lectura para varias generaciones de lectores, lo que convierte el género en un fenómeno paradigmático de la cultura moderna y contemporánea” (Cáceres Blanco, 2015, p.102).

Si aceptamos que el mito es esa música universal que todos bailamos que diría Campbell (1991), la fantasía épica es la carismática cantante de la banda, y parece tener al público coreando.

La cultura moderna ha acercado el arte a las masas populares, democratizándolo y generando nuevos medios y formas de expresión y difusión. Los géneros literarios modernos han convivido desde principios del siglo XX con nuevas formas de narratividad como el cine, el cómic o los juegos de rol. Por su naturaleza, los relatos de aventuras de cualquier género, encontraron un espacio enormemente adecuado para su desarrollo en estos nuevos medios (...) Por ello, los mundos los mundos épicos imaginarios fueron generando, poco a poco, su propia forma de expresión dentro del cómic y el cine, y sus adaptaciones y nuevas creaciones han ido configurando en esos espacios un género propio.

(Cáceres Blanco, 2016, p. 8-9).

En la producción cinematográfica, desde finales de los setenta, se produce un auge del género fantástico, destacando (Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013) a dos figuras fundamentales: Steven Spielberg y George Lucas, “quienes además de ofrecer películas novedosas y con gran potencial comercial, revitalizan el concepto de serialidad en el cine a través de las sagas de *La guerra de las galaxias* e *Indiana Jones* (p.36), que desciende significativamente en los noventa, hasta el cambio de milenio cuando los

avances técnicos permiten espectaculares a la vez que verosímiles escenas fantásticas; así: el inicio de la trilogía de *Matrix* (Wachowski, 1999); la primera película del *Señor de los Anillos* (*El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo*, Jackson, 2001) o de *Harry Potter* (*Harry Potter y la piedra filosofal*, Columbus, 2001).

2.2.2 Los mundos imaginarios de la fantasía épica

Cáceres Blanco (2015) nos ofrece un esquema de las características que definen los mundos imaginarios de la fantasía épica (p. 106):

a) Rechazo del mundo real:

- evasión
- crítica

b) Construcción de un mundo anhelado:

- idealización
- imitación de universos épicos
- carácter arcaizante
- recuperación de valores profundos

c) Coherencia de la ficción:

- desarrollo de las características del mundo
- imitación de modelos reales

La narrativa de mundos imaginarios es uno de los géneros literarios nacidos en la modernidad que mejor se ha adaptado a la cultura de masas de los siglos XX y XXI. (...) Respecto a los nuevos medios narrativos –los cómics y el cine, y después la televisión y los videojuegos–, los mundos épicos imaginarios se establecieron muy tempranamente en todos ellos como fuente de inspiración llegando a crear su propio género dentro de cada uno de los medios.

(Cáceres Blanco, 2016, p.24)

Aunque este género nace, como hemos mencionado anteriormente, a finales del siglo XIX, no es hasta finales de los años 30 del siglo XX cuando ven la luz las dos obras –“fenómenos literarios”– que configurarán sendas vertientes estéticas de la épica

fantástica: la obra de R. H. Howard (1935), *Conan el Cimmerio*, y la primera aproximación a la Tierra Media de la mano de *El Hobbit* (1937), de J.R.R. Tolkien. Para Cáceres Blanco, estos mundos imaginarios tomaron caminos muy dispares y la comparación entre ambos puede resultar, de hecho, contradictoria.

En una primera aproximación, podríamos aventurar que el mundo de Howard, aunque basado en una geografía ficticia como la de Tolkien, pretende ser una era prehistórica de nuestro mundo, con lo que las proporciones de magia y fantasía se ven menguadas en aras de preservar el realismo o historicismo. En el mundo imaginado por Tolkien, por el contrario, se nos presenta como un claro fruto del genio creativo del autor; sin pretensiones realistas, “un mundo muy otro, completamente basado en la invención e imbuido de magia, razas y culturas míticas” (Cáceres Blanco, 2016).

No obstante, y aquí es donde hallamos la contradicción, la iconografía, la estética y el tratamiento de los personajes que se hace en cada una de las obras no sólo han resultado opuestas a lo que habíamos inferido en principio, sino que han sentado las bases, cada una por su lado, de lo que las obras posteriores han adoptado como características del género: Howard produciendo un imaginario con un musculoso héroe destructor de villanos y un contexto tremendamente salvaje e irreal; Tolkien, en una dirección diametralmente opuesta, con un giro hacia el realismo y la naturalidad. Habiendo quedado establecida la diferencia entre estas dos corrientes del género, podríamos asumir, tal y como hace Cáceres Blanco, que *Juego de Tronos* es eminentemente heredera de *El Señor de los Anillos*, no sólo por el “asfixiante realismo” que desprende, aún cuando en efecto hay elementos mágicos, sino porque tanto el mundo imaginario creado por Martin –plagado de detalles, mapas, genealogías y culturas propias–, como sus personajes –tridimensionales, con profundidad psicológica y moral– son de una complejidad apabullante.

El tratamiento que se hace de la mujer en la serie, también responde más al que hace Tolkien que al de Howard. Si bien el primero es más elegante, el segundo relega a la mujer al papel de mero reclamo sexual, incluso cuando son heroínas. Siguiendo la vertiente instaurada por *Conan*, el cine y la televisión –y todos los medios de masas–

nos han regalado un imaginario cultural superpoblado de heroínas *sex bomb*, cuya arma más poderosa parecía ser su armadura-corpiño con escote en forma de corazón –*Xena, la princesa guerrera*, sería un claro ejemplo, aunque desde luego no el único–.

Las protagonistas femeninas en *Juego de Tronos*, sin embargo, son otra cosa completamente distinta. En primer lugar, son *protagonistas*, con todas sus letras y de la misma manera que lo son sus compañeros masculinos; si no más incluso, ya que con el avance de las temporadas también ellas han ido avanzando posiciones hasta hacerse con el control de todo Poniente. Además, si bien la serie fue tachada de exhibicionista en sus comienzos, de usar las escenas de sexo gratuitas como reclamo, de ser demasiado explícita; también hay que reconocer que las conquistas que han hecho las protagonistas de esta saga, rara vez han tenido algo que ver con el sexo. Rara vez han sido fruto de una beneficosa relación –sexual– con un hombre, rara vez han sido personajes débiles y desvalidos que necesitaban de un héroe que acudiera en su ayuda –y cuándo alguna lo ha necesitado, o se ha hecho más fuerte y se ha sobrepuesto, o lo ha pagado con creces–.

Juego de Tronos ha dado un lugar preeminente a la mujer, como nunca antes lo había hecho la fantasía épica. Si Tolkien sí que las mostró como guerreras y las trató con respeto (Cáceres Blanco, 2016), Martin las ha empoderado.

Juego de Tronos se desarrolla en un mundo creado *ex profeso* por Martin, que aún siendo fantástico y contando con elementos sobrenaturales o mágicos, se dibuja desde una perspectiva realista, basada en la Europa medieval, lo que le confiere un aspecto más cercano a la novela histórica que al género fantástico.

Curiosamente, uno de los elementos más significativos del relato es el propio rechazo que muchos de los personajes profesan hacia la magia o la fantasía. (...) Solamente algunos personajes tendrán contacto con lo fantástico y dudarán de lo que experimental como un hecho asombroso que les hace cuestionar las leyes que rigen su realidad cotidiana (...). Los personajes habitan dos espacios narrativos diferenciados: aquellos en los que impera la magia (...) y aquellos en los que las

relaciones políticas son el eje del relato (...), conforme avanza la serie, estos bloques (...) se irán difuminando.

(Lozano Delmar et al. coordinadores, 2013, p.155).

2.2.3 La fantasía épica en el mundo audiovisual

En Hollywood no hay proyecto más arriesgado que intentar adaptar un libro popular o aclamado por la crítica a una serie de televisión o al cine. (...) El presupuesto y los planes de rodaje también influyen a la hora de adaptar una novel a la pantalla. A mí me resulta fácil describir un formidable salón con un centenar de chimeneas y un millar de caballeros, cada uno de ellos con sus propios emblemas y blasones. Pero pobres de los productores que intenten llevar eso a la pantalla.

(Martin en Cogman, 2012)

Martin nos da aquí una de las claves de la problemática de llevar la fantasía épica a la pantalla: el presupuesto. En primer lugar, tanto la obra de Martin, como la de Tolkien, y otros tantos autores, son muy extensas y repletas de detalladas descripciones. Patrick Rothfuss⁴ ya abordó este tema con el concepto de big fat fantasy, que subraya la longitud de las novelas de este género. Conviene recordar que si la trilogía de Tolkien – ya considerada extensa en su momento– abarcaba unas 1000 páginas en total, la tendencia ahora ha ido más allá, pues eso es lo que ocupa, por ejemplo, una sola de las entregas de Canción de Hielo y Fuego. En segundo, las tramas son complejas y hay un elenco coral para desarrollarlas. Esto se traduce en una ardua tarea de adaptación, síntesis, fusión de personajes y recortes por aquí y por allá con mejores o peores resultados.

La dificultad intrínseca del género, sin embargo, no ha desanimado a los productores, sino que por el contrario parecen haberse sentido sumamente atraídos por él, adaptando

⁴ Cfr. Sparrow (2015b).

numerosas obras literarias y creando algunas propias durante los últimos cincuenta años (Cáceres Blanco, 2016).

Si la adaptación de la Tierra Media al celuloide que dirigió Ralph Bakshi en 1978 no fue demasiado aplaudida por el público, sí que hubo ejemplos destacables que no se hicieron esperar: *El dragón del lago de fuego*, dirigida por Mathiew Robins, se estrenó en 1981 y supuso el nacimiento del tópico del dragón de un mundo imaginario en el cine. Un año más tarde, en 1982, un joven Arnold Schwarzeneger se consagró como estrella de Hollywood gracias al enorme éxito de *Conan el bárbaro*, de John Milius –escrita en colaboración con Oliver Stone–.

Ese mismo año se estrenaría también *Cristal Oscuro*, escrita y dirigida por Jim Henson. Dirigida a un público infantil, Henson huye de la estética “dulzona y colorista habitualmente relacionada con las creaciones para infancia” (Cáceres Blanco, 2016), para apostar por una más original, lúgubre y oscura, que sentaría las bases de los mundos imaginarios de sus siguientes trabajos –*Dentro del laberinto*, de 1986 y *El cuentacuentos*, de 1988– e inspiraría la estética de otros realizadores posteriores, como Tim Burton.

En 1987 llegó a las pantallas *La princesa prometida* –quizá una de las actuaciones más icónicas de Mandy Patinkin–, basada en la novela homónima de William Goldman. Aunque no se desarrolla en un mundo imaginario, y deberíamos considerarla más una parodia del género de aventuras y fantasía, se ha convertido en un clásico de este género.

Un clásico es también –y, este sí, claro representante de la épica fantástica–, el largometraje de Ron Howard, *Willow* (1988), en la que un enano debe aceptar la llamada a la aventura y emprender el viaje del héroe para proteger a un bebé elegido y convertirse en aprendiz de hechicero. Algo parecido a lo que hace Samwell Tarly, en *Juego de Tronos*, para salvar al bebé de su amada y emprender el camino a Antigua, donde estudiará para ser maestro.

Durante los años noventa los productores parecieron inclinarse por una épica de corte más histórico, como *Braveheart* (1995), pero, siguiendo a Cáceres Blanco (2016), “la verdadera revolución cinematográfica se produjo en 2001 con la adaptación de La comunidad del Anillo”. Esta entrega de *El Señor de los Anillos*, la primera de la trilogía dirigida por Peter Jackson se convirtió en un auténtico fenómeno de masas. No sólo revitalizó el género y relanzó las ventas de los libros, sino que además creó una iconografía que se instauraría como modelo de referencia e hizo de la obra de Jackson – como ya había hecho con la de Tolkien– el paradigma del género en el ámbito cinematográfico (Cáceres Blanco, 2016). Tal popularidad dio pie a un nuevo capítulo para la épica fantástica, que empezó a ser mucho más valorada en la industria audiovisual y propició que, años más tarde, HBO se decidiera a adaptar la saga de Martin.

Como afirma Cáceres Blanco (2016), en este punto conviene poner de relieve un punto interesante que diferencia a la ficción de HBO de las anteriormente mencionadas: la serie se ha adelantado a la novela. Por primera vez, la adaptación televisiva ha tomado las riendas de las tramas, se ha adelantado al desenlace de algunas, y ha cambiado totalmente el destino de otras. “No recuerdo que esto hubiera pasado antes... pero bueno, la vida está llena de primeras veces. Es lo que es” (Martin, en Marcos, 2015).

2.3. EL MITO EN EL AUDIOVISAL

El mito es, sin lugar a dudas, el punto sobre el que más se ha escrito de los tres que se abordan en este marco teórico. En los siguientes subepígrafes se ha tratado de condensar las teorías de los distintos autores que abordan este tema, así como de identificar los conceptos clave que serán utilizados a lo largo de nuestro análisis.

2.3.1. El mito

Al hablar de mito no se ha dado una definición única y sería difícil hallar alguna que fuera unánimemente aceptada. En principio, podríamos considerar que hablamos de una

fábula, una ficción alegórica, que comparte caracteres con las leyendas, las sagas, los *folktales* o los cuentos de hadas y se enraíza en el origen de culturas, religiones, tradiciones y ritos. En cualquier caso, su estudio nos lleva a “bucear en los pensamientos más íntimos de la humanidad” (Cotterell, 1990, p.7).

Hallar una definición suficientemente amplia para satisfacer a todos los eruditos, a la vez ser comprensible para los legos en la materia y, además, abarcar todos los tipos y funciones de los mitos en todas las sociedades, arcaicas y tradicionales, no resulta posible. Por un lado, como señala Mircea Eliade (1991): “el mito es una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias” (p.6); por otro, se trata de un término polisémico y, tal como indica Kirk (2006): “No existe una sola definición de mito, una forma platónica de mito, a la cual deba amoldarse cualquiera de los casos que se puedan presentar” (p.24), ya que a su entender no existe un único tipo de mito, considerando que la formulación de teorías unitarias al respecto constituyen una pérdida de tiempo, sin por ello excluir la posibilidad de que “pueda existir un modo primario de imaginación y expresión míticas, que se aplique después de diversas maneras y con fines diversos” (p.307).

El Catedrático de Filología Griega Carlos García Gual (2011), en “Introducción, de dudosa necesidad, para los que gustan de ella” (pp.13-17) de su *Diccionario de Mitos*, hace también referencia a la vaguedad y dispersión del significados del término, tanto en el habla coloquial, como periodística e incluso académica; no obstante, propone “como definición funcional y válida ésta: «mito es un relato tradicional que refiere una actuación memorable y paradigmática de figuras extraordinarias –héroes y dioses- en un tiempo prestigioso y esencial” (2011, p.14)

Al consultar la RAE, encontramos que “mito” proviene del griego (μῦθος) *mýthos*, y define cuatro acepciones de este término:

1. «Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico»

2. «Historia ficticia o personaje literario o artístico que encarna algún aspecto universal de la condición humana»
3. «Persona o cosa rodeada de extraordinaria admiración o estima»
4. «Persona o cosa a la que se atribuyen cualidades o excelencias que no tiene»

El Diccionario Enciclopédico Larousse recoge tres acepciones:

1. «Fábula, ficción alegórica», señalando como sinónimos: alegoría, leyenda, tradición, saga.
2. «por extensión, cosa inverosímil».
3. En Filosofía: «El mito en filosofía intenta explicar los hechos permanentes o supratemporales».

Respecto a la tercera de las acepciones transcritas, señala que para los filósofos griegos el mito era el modelo de expresar verdades que escapan al mero razonamiento, siendo a partir del Renacimiento cuando se trata el problema de la veracidad de los mitos. Aún cuando en general se entienda que no pueden considerarse *verdad*, si son objeto de estudio como *hechos históricos* (ilustrativos de la historia). En esta evolución, se empieza a estudiar la función cultural del mito y su papel en la conciencia del sujeto.

En todo caso, como señala Barthes, no resulta relevante que el relato mítico sea verdadero:

El mito es un *valor*, su sanción no consiste en ser verdadero: nada le impide ser una coartada perpetua; le basta que su significado tenga dos caras para disponer siempre de un más allá: el sentido siempre se encuentra en su lugar para *presentar* la forma; la forma está siempre allí para *distanciar* el sentido. Y jamás existe contradicción, conflicto, estallido entre el sentido y la forma: jamás se encuentran en el mismo punto. (...) Lo mismo ocurre con el significante mítico: la forma aparece en él vacía pero presente, el sentido aparece ausente y sin embargo lleno. (...) Una vez más será la duplicidad del significante la que va a determinar los caracteres de la significación. Ya sabemos que el mito es un habla definida por su intención (...) mucho más que por su letra (...) y que sin

embargo la intención está allí en cierto modo congelada, purificada, eternizada, *ausentada* por la letra. (...) Esta ambigüedad constitutiva del habla mítica va a tener dos consecuencias para la significación: se presentará al mismo tiempo como una notificación y como una comprobación.

(Barthes, 1999, p.128)

Retomando la definición de mito, Kirk se remonta al origen del término al exponer:

Para los griegos *mythos* significaba simplemente «relato», o «lo que se ha dicho» (...). La palabra «mitología» puede resultar confusa en nuestra lengua, pues puede denotar tanto el estudio de los mitos como su contenido o una serie determinada de mitos. Para Platón, el primer autor conocido que emplea el término, *mythologia* no significaba más que contar historias. (...) En el caso de los mitos griegos, casualmente, poseemos algo parecido a un sistema (...) establecido en un período relativamente tardío (...) por autores como Homero, Hesíodo, los trágicos, los poetas-catalogadores helenísticos y los esquematizadores y compiladores del mundo grecorromano.

(Kirk, 2006, pp.24-25)

No obstante, Kirk (2006) considera que el estudio de los mitos griegos no puede llevarnos a la aprehensión de “la quintaesencia del mito”, a pesar de la evidente seducción que han ejercido en la cultura occidental, ya que para dicho autor el interés que despiertan y su prolongada influencia se debe, en gran medida a “la persistente querencia del hombre por trasladar a una época supuestamente científica modos de pensamiento, expresión y comunicación cuasimíticos”.

Esa pervivencia de los mitos griegos, a lo largo de siglos, en las manifestaciones culturales occidentales, especialmente en la literatura, podría ser la razón por la que, aun cuando pudiera extraerse una idea más precisa de lo que son los mitos y las maneras en que funcionan de cualquier otra serie extensa de ellos procedente de otra cultura, y pudiendo concluir que, “en cierto modo [los mitos griegos] nos dan menos información que la mayoría (...) sin embargo hemos llegado a considerarlos como el sistema

paradigmático que se suele usar como punto de referencia central para el estudio global de la mitología” (p.25).

Con las reflexiones transcritas, Kirk viene a responder a la pregunta que se ha formulado en el seno de distintas disciplinas: filosofía, antropología, psicología, etc.: ¿por qué la mitología despierta nuestro interés?

Aunque podría pensarse que se trata de una cuestión baladí en nuestra sociedad, quienes opinan que las historias mitológicas nada tienen que ver con la actual condición humana, ignoran, como la mayoría, que, como escribe Bill Moyers en su Introducción a *El Poder del Mito*⁵⁵: “las reliquias de esas «viejas historias» adornan las paredes de nuestro sistema interior de creencias, como restos de antiguos utensilios en un yacimiento arqueológico. Pero como somos seres orgánicos, hay energía en esos restos. Los rituales la evocan” (Campbell, 1991, pp.5-6).

En este mismo sentido, afirma Bronislaw Malinowski, en su obra *Magia, ciencia y religión*, que:

El mito, tal como existe en una comunidad salvaje, o sean en su vívida forma primitiva, no es únicamente una narración que se cuente, sino una realidad que se vive. No es de la naturaleza de la ficción, del modo como podemos leer hoy una novela, sino que es una realidad viva que se cree aconteció una vez en los tiempos más remotos y que desde entonces ha venido influyendo en el mundo y los destinos humanos. Así, el mito es para el salvaje lo que para un cristiano de fe ciega es el relato bíblico de la Creación, la Caída o la Redención de Cristo en la Cruz.

(Malinowski, 1993, p.36)

⁵⁵ *El poder del mito* es una obra que recoge las conversaciones mantenidas entre el periodista Bill Moyers realizó a Joseph Campbell, en 1985 y 1986, cuya filmación dio lugar a una serie emitida posteriormente en televisión.

Cuando Kirk analiza las distintas concepciones de mitología que otros autores han desarrollado, comienza por resaltar la ausencia de una conexión inmutable entre los mitos y los dioses o los rituales. Alega, por una parte, que “los cuentos populares constituyen un género específico, en el que los valores narrativos y las soluciones ingeniosas son lo más destacado (2006, p.307); y por otra, argumenta que, habiendo de aceptarse que historias como la de Perseo, Edipo o Gilgamesh son verdaderos ejemplos de mitos protagonizados por héroes y reyes mortales, es fácil superar el “dogma de que todos los mitos tratan de dioses” (Kirk, 2006, p.26); y continúa señalando:

Como afirmaba Ernst Cassirer (...) «para Schelling, que se basaba principalmente en el libro de Georg Creuzer *Symbolik und Mythologie der alten Völker* (1810-1823), toda la mitología era esencialmente la teoría y la historia de los dioses». O como expresó L. Radermacher, mitología era el término equivalente (Deckwort) con el que la filología clásica durante todo el siglo XIX designaba la religión griega y romana. (...) Rudolf Otto, el autor del libro curiosamente influyente *Das Heilige* (1917), estimaba el mito (...) como el «vestíbulo que permitía acceder al umbral del sentimiento religioso, la turbación primera de la conciencia sobrenatural», mientras que Northrop Frye afirmaba en cualquier caso, en realidad más bien de manera banal, que un mito es «una historia en la que alguno de sus protagonistas son dioses» (...) La opinión de un afamado antropólogo, E. W. Count (...): «En una sola cosa están los especialistas de acuerdo: los mitos son una forma literaria [...] que trata de dioses o semidioses [Cassirer, 1938, p.43]».

(Kirk, 2006, p.27)

Tras las referencias citadas, Kirk señala que no puede achacarse a los especialistas en Clásicas tal clase de generalizaciones, dado que los héroes desempeñan un relevante papel en la mitología griega sin ser dioses. No obstante, resalta la influencia que ha tenido la *Teogonía* de Hesíodo en la mayor parte de los estudios sobre mitología griega, “contagiando un tinte fuertemente divino a la mitología en general.” (Kirk, 2006).

Si bien Kirk no solo se aleja, sino que desmonta cualquier aproximación a una definición con vocación universal del mito, sí que desarrolla una serie de características comunes, más relacionadas con la narrativa mitológica que con su función, como haría Malinowski, o su estructura, como haría Lévi-Strauss.

En primer lugar, Kirk establece una clara distinción entre dos tipos de mitos: los que tratan primordialmente de dioses y los que tratan de héroes, siendo este último grupo algo más numeroso que el anterior y sin olvidar que, frecuentemente, uno descansa sobre el otro (así por ejemplo, un héroe puede ser ayudado o perseguido por una divinidad).

Tal y como expone Kirk, la *Teogonía* de Hesíodo, compuesta en torno al 700 a.C. trata de manera general la historia de los dioses, y específicamente los estadios que conducen a Zeus a obtener su supremacía, ahondando más en unas figuras que otras. No obstante, gran parte de la información antigua sobre las historias de otros dioses que ha llegado hasta nuestro no proviene de Hesíodo, sino de Homero, fundamentalmente, y otros poetas líricos y trágicos.

Hesíodo, dice Kirk, parece haberse centrado en cómo los dioses llegaron a ser lo que son. En cómo una serie de vicisitudes les llevaron a conseguir sus poderes y repartirse sus dominios. Homero, por el contrario, y aunque también mostró gran atención a la descripción del infierno por ejemplo, sí que narra las actividades de los dioses una vez han alcanzado sus funciones y condiciones permanentes; de ahí que las fuentes más completas y antiguas para conocer estas actividades sean la *Ilíada* y la *Odisea*.

En este punto, no deja de resultar, cuanto menos, curioso, que habiendo separado Kirk los mitos en dos grandes bloques: sobre dioses y sobre héroes; sea en dos poemas épicos centrados en los héroes donde considera que más extensamente se recogen las actividades de los dioses; a pesar de lo cual, el alcance de los sucesos con los que se ven relacionados es bastante limitado, una vez han alcanzado sus formas evolucionadas.

La relación del mito con la religión, la creencia en lo sobrenatural y en la magia, y su fuerte conexión con los ritos, es analizada por el antropólogo social, Bronislaw Malinowski, para quien “No existen pueblos, por primitivos que sean, que carezcan del religión o magia” (1993, p. 3). En 1914 llevó adelante un trabajo de campo en Mailu y en las islas Trobriand, acerca del kula y comenzó a preconizar la metodología llamada "de observador participante". El examen de dicha cultura melanesia, le lleva a concluir que los mitos controlan profundamente la conducta moral y social de los pueblos, proponiéndose mostrar “la existencia de una conexión íntima entre (...) el mythos, los cuentos sagrados de una tribu y, por otra, su actos rituales, acciones morales, organización social e incluso actividades prácticas” (1993, p. 34).

En la demostración de sus planteamientos, Malinowski analiza y rebate las tesis de distintas escuelas contemporáneas, aduciendo que, “por lo que concierne a la producción y empaque”, debe encabezar la lista de las teorías contemporáneas al autor, con la Escuela de Mitología Natural, cuyos estudiosos mantenían que:

“el hombre primitivo está profundamente interesado por los fenómenos naturales y que su interés es predominantemente de carácter teórico, contemplativo y poético. (...) Para los estudiosos de tal escuela todo mito contiene, como núcleo o última realidad, éste o aquel fenómeno de la naturaleza, elaboradamente urdido en forma de cuento hasta un punto tal que en ocasiones casi lo enmascara y borra”
(1993, p.35)

Esa interpretación naturalista de los mitos es una “de las más extravagantes opiniones que cualquier antropólogo o humanista haya sostenido jamás”; a mayor abundamiento señala que se trata de una teoría que “ha recibido una crítica absolutamente destructiva por parte del gran psicólogo Wundt y parece absolutamente insostenible a la luz de los escritos de sir James Frazer” (Malinowski, 1993, p.35). El indicado antropólogo, en base a sus estudios sobre “los mitos vivos entre los salvajes”, concluye que “el hombre primitivo posee en muy pequeña medida interés alguno de índole puramente artística o científica por la naturaleza”, insistiendo en que el mito no puede entenderse ni como

fantasía ni como ensueños, “sino una fuerza cultural muy laboriosa y en extremo importante” (Malinowski, 1993, p.35).

A continuación hace referencia a la Escuela Histórica de Alemania y América, y en concreto a quien considera su representante en Inglaterra, el doctor Rives. Dicha escuela, nos dice Malinowski, (1993) “considera al cuento sagrado como un auténtico registro histórico del pretérito” (p.35). Frente a tal opinión, reconoce que la historia es muy plausible que haya dejado huella en todo producto cultural, y por ende, en los mitos, pero ello no puede llevarnos a concluir que pueda tomarse “toda la mitología como una mera crónica”, aserto que “es tan incorrecto como considerar que es fabulación del naturalista primitivo” (p.35).

Para este autor, la razón por la que no se ha comprendido de forma correcta la auténtica naturaleza de los mitos –ya sean de la Antigüedad clásica o de los libros sagrados de Oriente–, radican en que se han abordado “sin el contexto de una fe viva” y “Además, (...) en su forma literaria presente, (...) han sufrido una transformación muy considerable a manos de escritores, comentadores, sacerdotes eruditos y teólogos” (1993, p.36).

Tomando en consideración tales premisas, concluye que mito y religión van unidos, señalando que esa íntima conexión ha sido reconocida por psicólogos, sociólogos y humanistas, entre quienes cita a Wundt, a Durkein y a Jane Harrison;

todos ellos han entendido la profunda asociación entre el mito y el rito, entre la tradición sacra y los moldes de la estructura social.

(...)

El mito cumple, en la cultura primitiva, una indispensable función: expresa, da bríos y codifica el credo, salvaguarda y refuerza la moralidad, responde de la eficacia del ritual y contiene reglas prácticas para la guía del hombre. De esta suerte el mito es un ingrediente vital de la civilización humana, no un cuento ocioso, sino una laboriosa y activa fuerza, no es una explicación intelectual ni

una imaginería del arte, sino una pragmática carta de validez de la fe primitiva y de la sabiduría moral.”

(Malinowski, 1993, p.35-37).

Aún cuando Kirk admita la relación entre muchos mitos y la creencia en lo sobrenatural, generalmente en aquellas culturas en las que se ha mantenido una religión politeísta, no considera que esta sea una afirmación generalizable a todo tipo de mito, expresando:

Al margen del caso de Edipo (...) existen los tipos de mitos llamados frecuentemente leyendas o cuentos populares. (...) Si echamos un vistazo fuera del ámbito griego, hay muchos mitos de sociedades salvajes que no tienen conexión conocida o probable con el culto, y se refieren a seres que, por mucho que existieran en un tiempo ajeno a la historia o realicen acciones fantásticas y sobrenaturales, ni son dioses ni nada tienen que ver con la religión: son hombres, con frecuencia los primeros hombres, que establecieron costumbres y prácticas y son clasificados por los observadores externos bajo el lema «héroes culturales». La mayor parte de los mitos de los indios sudamericanos que estudio Lévi-Strauss son mitos de origen en un sentido o en otro (...) Sus personajes son tanto seres humanos como animales, que a veces tienen poderes extraños.

(Kirk, 2006, pp.28-29)

Para García Dual (2011), los mitos, al ofrecer una explicación simbólica de la realidad, tratando de dar respuesta “a preguntas fundamentales del ser humano y su inquietud ante los misterios de la vida y los retos de la sociedad”, y dar un “sentido humano y en clave simbólica” al mundo, en muchos casos “tiene que ver con las creencias religiosas” (p.14). Francisco García García (1976) va más allá: “La naturaleza del hombre crea naturaleza humana a partir de las imágenes que el hombre tiene de sí mismo. Naturaleza potencialmente icónica que se actualiza en imagen para sí y para los otros (p.8).

En *El Poder del Mito*, Bill Moyers recuerda que Campbell (1991) consideraba que existían muchas imágenes de Dios, a las que llamaba las *máscaras de la eternidad*, y se preguntaba “qué significado tenían esas diferentes máscaras de Dios en las diferentes

culturas, y por qué en tradiciones divergentes pueden hallarse historias comparables, historias de creación, de nacimientos virginales, encarnaciones, muerte y resurrección, segundas venidas y días del juicio (...). Un mito es también una máscara de Dios, una metáfora de lo que yace debajo del mundo visible” (p.12).

En cuanto a la relación mito-ritual, Kirk entiende que pueden encontrarse ejemplos de tal asociación, pero no lo considera una característica generalizable a la mayoría de los mitos, y menos si se pretende mantener que el mito sea derivación o tenga su origen necesariamente en un ritual. Al respecto, menciona las opiniones de otros autores:

R. de Langhe (...): «Del mismo modo que el estudio de los mitos y las prácticas rituales de los llamados pueblos primitivos ha revelado en algunas ocasiones una estrecha relación entre mitos y rituales, es igualmente cierto que también ha demostrado que existen mitos a los que no acompaña ninguna ejecución ritual. Entre uno y otro extremo pueden atestiguar muchos tipos intermedios». (...) Samuel Noah Kramer cree que «los mitos sumerios tiene poca conexión, si es que tienen alguna, con el rito y el ritual, a pesar de que este último tuviera un papel tan importante en las prácticas religiosas sumerias» (...) [Cornford] cayó él mismo en una definición igualmente cruda, según la cual la tangibilidad constituye el mejor criterio de credibilidad, pues lo que le excitaba (...) era la idea de que «la primitiva cosmogonía filosófica no sólo es una transcripción de la cosmogonía mítica, sino que, en última instancia, tiene su raíz en el ritual, algo que existe de manera tangible».

(Kirk, 2006, pp. 30-33)

No obstante, para Campbell si existe una importante conexión, en cuanto los rituales socialmente determinantes para el individuo, respecto a su propia vida y a su relación con la comunidad a la que pertenece, son ritos mitológicos:

La mitología te enseña qué hay detrás de la literatura y el arte, te enseña sobre tu propia vida. (...) tiene mucho que decir sobre los estadios de la vida, las ceremonias de iniciación cuando uno pasa de la infancia a las responsabilidades adultas de soltero a casado. Todos esos rituales son ritos mitológicos.
(Campbell, 1991, p.29)

Esta conexión entre el universo conceptual del hombre y los ritos, también es tomada en consideración por Francisco García García (1976):

Lo que el hombre se transmite como especie es un universo conceptual e imaginístico. Las mismas imágenes materiales están cargadas de significación que guardan un valor de verdad compartida.
El homo iconicus ha concedido valor de realidad a la imagen y el símbolo y no sólo a los objetos, sino a los gestos y las acciones. Los ritos son una forma manifiesta de esta particular actividad del homo iconicus.
(p.12)

Para autores como el filósofo Ernst Cassirer, el mito nace de las palabras, ya que el lenguaje humano es metafórico; crea la imagen del mundo que aparece en la conciencia, porque el conocimiento no imita a su objeto sino que lo construye, lo crea. Cassirer defiende que el hombre no puede ser considerado un sujeto de estudio, sino que para comprenderlo hay que llevar a cabo un análisis del universo simbólico que ha creado históricamente. Así pues el hombre debe ser definido como animal simbólico. Sobre este argumento, Cassirer procuró entender la naturaleza humana explorando cada uno de sus símbolos en todos los aspectos de la experiencia humana (Amilburu, 2010).

Según podemos encontrar en la Enciclopedia filosófica online: Philosophica, en la entrada correspondiente a dicho autor:

Todas las formas simbólicas transforman la impresión en expresión, contribuyendo de esa manera a la progresiva liberación del espíritu [Cassirer 1972,1: 20]. Pero cada una de ellas lo hace a su manera. (...) Y así, cada forma

simbólica, cada ámbito cultural supone una nueva revelación del espíritu, que brota desde el interior del hombre hacia el exterior, logrando una nueva síntesis de mundo y espíritu.

El mito es la primera expresión de la actividad cultural del hombre. Antes de que pueda elaborar un concepto o una palabra, forma a las “imágenes míticas” o metafóricas.

El lenguaje y el mito están íntimamente relacionados, y en las primeras etapas de la cultura humana, su cooperación es tan patente que resulta casi imposible separar al uno del otro, de manera que siempre que encontramos a un ser humano, lo hallamos en posesión de la facultad del lenguaje, y bajo la influencia de la función mitopoiética [Cassirer 1975: 166]. Hasta el punto de que la “palabra mágica” es usada profusamente por el primitivo, en quien naturaleza y sociedad forman un único todo en el que se halla inmerso.

(Amilburu, 2010).

Francisco García García (1976) propone ir más allá del hombre simbólico, entendiendo que “Lo icónico se ha revelado como la última opción conceptual con la que definir al hombre: Homo iconicus. Icónico en varios sentidos: en cuanto que el hombre es un creador de imágenes, y en cuanto que es imagen” (p.7).

El antropólogo belga Claude Levi-Strauss relaciona el estructuralismo con los mitos, al entender que estos no son depósitos de significados codificados sino estructuras que se materializan en quien los escucha y a través de este, según expone Boris Wiseman (2006, p.140), no teniendo un significado en sí mismos, sino en relación con los demás. Levi-Strauss adaptó la técnica de análisis lingüístico a la crítica analítica de los mitos, y sobre la analogía con la estructura lingüística, adoptó el término *mythème*. El mitema es la unidad significativa del mito (análogo al fonema en el análisis lingüístico). Las distintas versiones de un mito pueden mostrar cambios en el significado superficial, pero se mantienen constantes su estructura y relaciones básicas; “esta estructura de significado es normalmente inconsciente (...) lo cual no impide reflejar las preocupaciones populares ante las contradicciones sociales o estacionales” (Kirk, 2006, p.66).

Kirk (2006) asume que la teoría del mito de Levi-Strauss puede resumirse en “la afirmación (...) que reza: «La finalidad del mito es proporcionar un modelo lógico capaz de superar una contradicción»” (p.72). Es decir, para Levy-Strauss, la mediación entre dos polos opuestos es la característica fundamental de los mitos, formulando que:

«el pensamiento mítico avanza siempre en la línea que va de la percepción de las oposiciones a su resolución» (...). El análisis mítico [escribe Levy-Strauss en vol. I de *Mythologiques* (1964, p.20)] no pretende mostrar cómo piensan los hombres en sus mitos, sino «cómo piensan los mitos en los hombres, sin que se den cuenta».

(Kirk, 2006, pp.67-68)

En contra de la regla dada por Levi-Strauss –cada detalle de un mito se ha de tener en cuenta-, Kirk opina que determinadas partes del mito no pueden contribuir a su significado o estructura de fondo; a saber:

1. Detalles realistas extraídos de la vida de la sociedad a la que pertenecen los mitos (...).
2. Motivos narrativos comunes, o lo que en otro momento hemos llamado motivos de cuento popular (...).
3. La metamorfosis de seres humanos en animales (...).
4. Finalmente, el tipo más simple de etiología parece, con frecuencia, tan solo un añadido. (...)

(Kirk, 2006, pp.103-104)

José Manuel Losada (2015), expone en *Estructura del mito y mitología de sus crisis* que los llamados mitemas “deben mantener entre sí determinadas relaciones o leyes de funcionamiento, es decir, entablar una relación combinatoria fija” (p.33). El mito puede identificarse aún cuando varíen sus manifestaciones en tanto no se modifiquen “sustancialmente las combinaciones que lo integran. Si estas se alteran esencialmente el

mito que (...) perturbado, (...) desvirtuado, (...) irreconocible; en todas, el mito entra en crisis” (p.33). De forma similar a lo que ocurre en lingüística con la articulación de fonemas y semas para configurar fonemas o sememas, para que haya mito “son precisos al menos dos mitemas en una combinación determinada (...), los mitos están constituidos por unos temas pertinentes en una distribución igualmente pertinente. Cuando un tema pertinente interviene en la configuración básica de un mito singular se convierte en un mitema” (p.35). La combinación o acoplamiento de los mitemas se da en dos planos principales, análogos a los planos de asociación de los signos de la lengua: sintagmático y paradigmático, resultando que, del estudio de las características y consecuencias de las relaciones entre elementos de uno y otro eje míticos, se podrá clarificar entre elementos conyunturales y elementos invariables del mito.

In praesentia o sintagmático e *in absentia* o paradigmático. Esto exige explicar el grado de abstracción al que se someten los invariantes. Los componentes míticos se relacionan entre sí en la clase del paradigma y se sustituyen unos a otros en un contexto, es decir, en la cadena sintagmática. Pero en el paradigma aparecen de modo abstracto, temático, en tanto que en el sintagma aparecen de modo concreto, fraseológico.

(Losada, 2015, pp.35-36)

Barthes (1999), en su obra *Mitologías*, profundiza en la relación mito-lenguaje al afirmar que “el mito es un habla”. Ahora bien, se refiere a que es un sistema de comunicación, un mensaje no necesariamente oral –puede ser escrito o visual-. Su fundamento es histórico, es un habla que “se elige” en cada momento, no surge de la “naturaleza de las cosas”. El mito pertenece a la semiología, ciencia que postula la relación entre dos términos. Dicha relación, al apoyarse en objetos de diferente orden no se relacionan en términos de igualdad sino de equivalencia. En definitiva, nos encontramos con tres términos diferentes: significante, significado y símbolo, siendo este último el total asociativo de los dos primeros y la correlación que los une y es lo que capta el receptor del mensaje. El saber contenido en el concepto mítico es confuso, formado de asociaciones débiles, tiene un carácter abierto. No se trata de una esencia abstracta, purificada, porque su unidad y coherencia dependen sobre todo de la función.

En este sentido puede decirse que el carácter fundamental del concepto mítico es el de ser *apropiado* a sus destinatarios; el concepto responde estrictamente a una función, se define como una tendencia.

Al recaer su importancia en la estructura más que en su significado intrínseco, la veracidad de su contenido no resulta esencial, siendo la trascendencia de su significado lo verdaderamente importante. En *Mito y Realidad*, Mircea Eliade (1991) resalta que indígenas de distintos continentes efectúan una significativa distinción, dentro de sus repertorios de mitos y cuentos fabulosos, entre «historias verdaderas» e «historias falsas», a pesar de que en ambos casos esas historias relatan unos acontecimientos acaecidos en un tiempo pasado, remoto y fabuloso, y están protagonizados por personajes que no pertenecen al mundo cotidiano. Pero a pesar de esas características comunes, se trata de narraciones radicalmente distintas puesto que “todo lo que se relata en los mitos les *conciernen directamente*, mientras que los cuentos y las fábulas se refieren a acontecimientos que (...) no han modificado la condición humana en cuanto tal” (p.8). Así, para el hombre de las sociedades arcaicas, es esencia conocer los mitos porque con el conocimiento de esas «historias verdaderas» aprende “el secreto del origen de las cosas (...) cómo las cosas han llegado a la existencia (...) dónde encontrarlas y cómo hacerlas reaparecer” (Eliade, 1991, p.9).

Eliade (1991) establece un paralelismo con dos ideas de Freud. En primer lugar, lo que aquel denomina la beatitud al principio de la existencia y la perfección del origen, al haber descubierto este “el papel decisivo del «tiempo primordial y paradisiaco» de la primera infancia (...) antes de que el tiempo de convierta, para cada individuo, en el «tiempo vivido»” (p.38). En segundo lugar, la idea de que mediante el recuerdo o “un «retorno hacia atrás» (...) espera poder reactualizar algunos acontecimientos de la primera infancia” (Eliade, 1991, p.38), aunque para el psicoanálisis ese retorno al tiempo del origen no se refiera a la comunidad sino que tenga naturaleza individual.

En *El Héroe de las Mil Caras*, Joseph Campbell (1959) refleja su consideración de que no tiene sentido tratar al mito como el examen de unos hechos históricos o científicos,

porque el mito en su aprehensión de ideas y conceptos universales sólo es comparable al lenguaje poético; y por ello, escribe:

En cuanto la poesía del mito es interpretada como biografía, historia o ciencia, muere. Las imágenes vivas se convierten en hechos remotos de un tiempo o de un cielo distantes. Además no es difícil demostrar que como ciencia o historia la mitología es absurda. (...) Esta plaga ha descendido sobre la Biblia y sobre gran parte del culto cristiano.

Para devolver las imágenes a la vida, el individuo tiene que buscar, no interesantes aplicaciones a asuntos modernos, sino huellas iluminantes del pasado inspirado. Cuando éstas se encuentran, vastas áreas de iconografía medio muerta muestran de nuevo su significado humano permanente

(Campbell, 1959, p.227).

Díez Puertas (2006) defiende el mito (aún consciente de los muchos detractores que tiene), como la forma “más perfecta del saber narrativo, una forma de saber (de aprender por medio del relato) que ha sido hegemónica hasta, al menos, el siglo XIX”. Entiende el mito, por un lado, como la forma más valiosa y universal del relato, y por otra, como elemento integrador, ya que éste albergaba las creencias básicas de una sociedad; adquiriendo el mito, el hombre primitivo se integraba en la sociedad, tal y como hoy en día, estar al tanto de lo que nos ofrece la parrilla televisiva nos permite integrarnos en nuestra sociedad. Díez Puertas parte de la función tridimensional del mito: explicativa (da una explicación allí donde la ciencia no llega), operativa (legítima a las instituciones y es un apoyo emocional para las creencias establecidas), y poética (el mito entretiene, produce goce estético).

En lo que se refiere a la tipología del mito, Kirk (2006) apunta una tipología simplificada con la que trabajar, clasificando el mito según su función en tres categorías (pp.309-316):

- la primera, de carácter narrativo y de entretenimiento, aunque los mitos exclusivamente narrativos son bastante raros o, más bien, pertenecen a los géneros específicos de los cuentos populares y las leyendas;
- la segunda, operativa, iterativa y revalidatoria, categoría bastante amplia que incluye aquellos mitos que se suelen repetir con regularidad en rituales y ceremonias, a veces con finalidades mágicas o en un contexto religioso;
- y la tercera, especulativa y aclaratoria o explicativa, que agrupa los mitos que reflejan una preocupación o una convicción y ante lo cual puede ofrecer como solución: el alejamiento o enmascaramiento del problema; la introducción del factor mediador entre dos polos opuestos; la domesticación de aspectos inadmisibles de la naturaleza mediante reducción de las fuerzas impersonales o formas personales más comprensibles; o el uso de alegorías que hagan menos severo el problema.

Por otra parte, tradicionalmente se han diferenciado: Mitos cosmogónicos (intentan explicar la creación del mundo), Mitos antropogónicos (relativos a la aparición del hombre en la Tierra), Mitos etiológicos (los que buscan explicar el origen de los seres, las cosas, las técnicas y las instituciones), Mitos teogónicos (sobre el origen de los dioses), Mitos morales (que explican la existencia del bien y del mal), Mitos fundacionales (cuentan la fundación de una cultura, nación, civilización o ciudad) y Mitos escatológicos (aquellos que narran el fin del mundo o de una civilización).

Kirk, refiriéndose a la mitología griega, establece una esquematización de los temas más corrientes que abarcan los mitos, que reflejamos en el cuadro que se insertará a continuación. De todos los temas recogidos en el mismo, los más comunes son los 1-4; aunque es frecuente que se combinen en grupos para conformar mitos complejos. A su vez, podríamos recogerlos en 4 macrocategorías, así del 1-4 tratan sobre el héroe, del 1-5 se refieren a las misiones de búsqueda de los héroes, sus tareas y peripecias; 8, 20 y 21 a las relaciones entre hombres y dioses; 9-16 de las tensiones y disputas en el seno de la familia; y los restantes, por ser más específicos y variados no entrarían en una única categoría, o en una miscelánea por así llamarla.

Tabla 3. Temas del mito (Kirk)

TEMAS MÁS CORRIENTES DE LOS MITOS GRIEGOS (KIRK)		
1	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Utilizados por los dioses y héroes con cualquier finalidad: disfrazarse o desenmascarar a alguien, capturar a un ladrón o adúltero, vencer en un concurso, retardar una persecución, etc.
2	Metamorfosis	De hombres y mujeres en árboles, animales, estrellas, etc., como castigo o para salir de un atolladero; de divinidades en seres humanos temporalmente; de mujeres para escapar a requerimientos amorosos, o de Zeus para cumplirlos; de divinidades acuáticas en cualquier forma.
3	Muerte accidental de un pariente, amante o amigo	Seguida con frecuencia por una lucha para evitar una venganza o conseguir la purificación (de Layo por Edipo, de Acteón por sus perros, de Cícico por los Argonautas, de Electrión por Anfitríon, de Jacinto por Apolo, de Procris por Céfalo, etc.)
4	Gigantes, monstruos y serpientes	Como oponentes de dioses, guardianes de tesoros o asoladores de países, son destruidos por el héroe; ocasionalmente amistosos –los Hecatónquiros, algunos Cíclopes, algunos Centauros. A veces mezclan las formas animal y humana: p.e. la Esfinge o el Minotauro.
5	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	
6	Realización de una tarea o misión de búsqueda (a veces con la ayuda de un dios o de una muchacha)	Matar un monstruo, alcanzar un objeto inaccesible, liberar –casarse a veces con– una princesa.

TEMAS MÁS CORRIENTES DE LOS MITOS GRIEGOS (KIRK)		
7	Competiciones	Para obtener a la novia, por el reino, por el honor.
8	Castigo por impiedad	De varios tipos gráficos; por requerir a una diosa o por jactarse de superar a una divinidad; muertes de maneras extrañas por oponerse a Dioniso.
9	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Efectivos o temidos, frecuentemente por predicción oracular.
10	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Por exposición, para evitar el reemplazo, o por accidente, o para apaciguar a una divinidad; con frecuencia por predicción oracular.
11	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos.	
12	Hijos que vengan a sus madres o que las protegen de sus opresores	
13	Disputas de familia	Hijos que luchan unos contra otros, niños oprimidos por sus madrastras.
14	Esposa infiel	En vano enamorada de un joven, acusándolo de violación
15	Hija infiel	Enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello.
16	Relaciones incestuosas	
17	Fundación de ciudades	Por predicción oracular, siguiendo a determinado animal o por otras indicaciones
18	Armas especiales	Necesarias para destruir a un determinado enemigo, curar una herida, etc.
19	Profetas y videntes	Que comprenden el lenguaje de los animales, proponen acertijos, curan la esterilidad, revelan el

TEMAS MÁS CORRIENTES DE LOS MITOS GRIEGOS (KIRK)		
		modo de salir del atolladero, etc.
20	Amantes mortales de diosas y amigas mortales de dioses	
21	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Peligro de infinita vejez, en caso de ser especificada la juventud.
22	Alma externa o prenda de vida	La vida de un héroe depende de un cabello, de un tizón, etc.
23	Nacimientos insólitos	De la cabeza o el muslo de Zeus, en el momento de morir la madre, por la castración del padre, etc.
24	Encierro o aprisionamiento en un cofre, tinaja o tumba.	

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

El mito ha sido el vehículo mediante el cual el ser humano, desde la antigüedad, ha pretendido explicar la realidad que se le presentaba de forma irracional, por lo que se ha señalado, que en su fase primigenia los mitos serían los que se han categorizado como cosmogónicos, antropogónicos y etiológicos. No se trata de meras curiosidades del pasado, sino de la energía vital y la fuerza poética que sigue provocando la respuesta de los pueblos, vinculándolos con los intentos primigenios de entender el mundo y encajar sus comunidades en el sistema de la naturaleza; una forma de explicación supraracional para entender lo que le resulta indecible, indefinible. Así, la función del mito, según expone Campbell (1991), es armonizar la mente y el cuerpo: “Los mitos y los ritos fueron medios para poner la mente de acuerdo con el cuerpo, y el modo de vida de acuerdo con el modo que dicta la naturaleza” (p.101).

No obstante, no contamos con un sistema final para la interpretación de los mitos, ni esto ocurrirá nunca en opinión de Campbell. Es todo lo que se ha pensado y más que lo que se ha dicho: el esfuerzo primitivo de explicar la naturaleza que apuntó Frazer; la fantasía poética de los tiempos prehistóricos, mal entendida posteriormente que

argumenta Müller; el sustitutivo de la instrucción alegórica con el que se pretende amoldar el individuo al grupo, en opinión de Durkheim; el sueño colectivo que revela las imágenes arquetípicas de la psique humana, según las teorías de Jung; el vehículo tradicional de las intuiciones metafísicas profundas del hombre que indica Coomaraswamy; o la revelación de Dios a sus hijos que preconiza la Iglesia. Tantos juicios como puntos de vista de los jueces. Como el cuento en que los sabios ciegos⁶ tratan de describir al elefante que están tocando, pero sólo son capaces de percibir una parte del animal, de igual manera a estos pensadores la naturaleza de la mitología se ha mostrado esquiva, no ha mostrado nunca, “ni siquiera ante el más hábil interrogador, el contenido íntegro de su sabiduría” (Campbell, 1959, p.336).

Pero cuando no se investiga qué es, sino cómo funciona, cómo ha servido en el pasado a los seres humanos y como puede hacerlo en el presente, la “mitología se muestra tan accesible como la vida misma a las obsesiones y necesidades del individuo, la raza y la época” (Campbell, 1959, pp.336-337). Y ello ocurre, como señalaba Louis Dumont, citado por Auge (1998), porque el mito dice muchas cosas a la vez, lo mismo que el poema; a lo que Auge agrega además que “el mito puede prestarse a lecturas e interpretaciones contradictorias y que la actividad ritual (...) descansa en gran medida sobre esta posibilidad de libre lectura y recreo” (p.43), lo que le confiere una ductilidad suficiente para adaptarse a diferentes épocas y culturas.

En otra de sus obras, *Las Máscaras de Dios: Mitología occidental*, Campbell señala que históricamente pueden reconocerse cuatro funciones esenciales de la mitología:

La primera y más característica —que vivifica a todas— es la de provocar y apoyar un sentido de asombro ante el misterio del ser. El profesor Rudolf Otto ha llamado a este reconocimiento de lo *nummoso* el estado mental característico de todas las religiones propiamente dichas. (...) Es, en el nivel primitivo, un

⁶ *Los ciegos y el elefante* es una parábola, originaria de la India, que ha tenido gran difusión a través de las religiones orientales y la literatura occidental. Se ha utilizado para mostrar la incapacidad del hombre de conocer la realidad en toda su extensión, así como para luchar contra el dogmatismo. (“Elephant and the blind men”. *Jain stories*. JainWorld.com. Consultado el 31 de junio de 2018). <http://www.jainworld.com/education/stories25.asp>

miedo demoníaco; en el nivel más alto, un éxtasis místico; y entre estos dos niveles hay muchos grados. (...) quienes los encuentran son las mentes sensibilizadas, creativas, que en un tiempo fueron conocidos como profetas, pero ahora se les conoce como poetas y artistas creativos. (...)

La segunda función de la mitología es presentar una cosmología, una imagen del universo que apoyará y será apoyada por este sentido de asombro ante el misterio de una presencia y la presencia de un misterio. Sin embargo, la cosmología tiene que corresponder a la experiencia, el conocimiento y la mentalidad real del grupo cultural en cuestión. (...)

Una tercera función de la mitología es apoyar el orden social en vigor, para integrar al individuo en su grupo orgánicamente (...) La función social de una mitología y de los ritos que la expresan es fijar en todos los miembros del grupo en cuestión un «sistema de sentimientos» que habrá de unirle espontánea mente a los fines de dicho grupo. (...)

La cuarta función de la mitología es iniciar al individuo en el orden de realidades de su propia psique, guiándole hacia su propio enriquecimiento y realización espiritual.

(Campbell, 1992, pp. 552-555)

Ese mismo autor trata las referidas funciones de la mitología –“mística, cosmológica, sociológica y psicológica” (2014, p.76)–, en su obra *En busca de la Felicidad. Mitología y transformación personal*.

Respecto a la función mística, Campbell (2014) señala que, ante la cuestión del temor reverencial que provoca enfrentar la conciencia al horror de la vida que vive de la vida, caben tres actitudes:

- “El primer orden de la mitología es afirmativo y abraza la vida en sus propios términos” (p.40). Los ritos primitivos, aún los más brutales, buscan la afirmación de la vida desde su fundamento más espantoso, en pro de una reconciliación de la conciencia con los requisitos de la existencia, “una reconciliación amorosa y agradecida por su dulzura. Porque, más allá de toda su amargura y dolor, la experiencia primordial del núcleo de la vida es extraordinariamente dulce” (pp.40-41).

- En segundo lugar, el orden mitológico de la huida, la negación del mundo o consideración de que la vida es un terrible error, “la Gran Inversión. (...) En este momento es cuando aparecen la mitologías del retiro, del rechazo, de la renuncia y de la negación de la vida” (p.41).
- La tercera alternativa “refleja una mitología correctora según la cual podemos, mediante cierto tipo de acciones, cambiar las cosas” (p.44).

Para Malinowski (1993), en ciertos mitos que abordan el tema de la muerte y del ciclo periódico de la vida, se establece una comparación entre la existencia de vida o humanidad en el subsuelo con la de un mundo presente de los espíritus, para así llevar a cabo “una aproximación mitológica entre el pasado primordial y el destino inmediato de cada hombre” (p.47), siendo este paralelismo de gran importancia para entender el valor cultural y la función psicológica del mito.

Geertz (2003) señala que los campos predominantes y las series mentales, para formarse en el hombre con suficiente precisión, requieren de modelos simbólicos de emoción. “Para orientar nuestro espíritu debemos saber qué impresión tenemos de las cosas y para saber qué impresión tenemos de las cosas necesitamos las imágenes públicas de sentimiento que sólo pueden suministrar el rito, el mito y el arte. (p.81). La cultura construye un modelo, a partir de la relación que se establece entre “el desarrollo de sistemas de símbolos y la dinámica del proceso social (...) haciendo que sea más que una metáfora la descripción (...) de mitos entendidos como fuentes de información hechas por el hombre para dirigir y ordenar la conducta humana.” (Geertz, 2003, p.215).

Según García Dual (2011), el mito pervive en cualquier cultura, incluso en la nuestra, “frente a la explicación científica del universo, como un tipo distinto de lenguaje y de lógica, como escribe L. Kolakowski (...) gracias a su fuerza imaginativa y a su repertorio de poderosas y plásticas imágenes” (p.15), y hace referencia al pensamiento del filósofo alemán H. Blumengerg, quien se ha ocupado de la perdurabilidad del mito en épocas y contextos diversos, refiriéndose a esa permanencia de sus imágenes como la *constancia icónica*.

La constancia icónica constituye, en la descripción de los mitos, el factor más peculiar. La constancia de su contenido nuclear hace que en contextos tradicionales heterogéneos el mito aparezca como una inclusión errática. Este predicado descriptivo de la constancia icónica no es más que otra forma de expresar aquello que, en el mito, impresionaba a los griegos como su arcaica antigüedad. El alto grado de mantenimiento de ese elemento nuclear asegura su difusión en el tiempo y en el espacio, su independencia de condicionamientos locales o de época. El *mýthos mythesthai* de los griegos quiere decir que se narra una historia sin fecha de datación y no datable y, por tanto, no localizable en ninguna crónica, pero que, en compensación por esta deficiencia, es una historia que encierra ya en sí misma su significación.

(Blumenberg, 2003, p.165)

También se analiza el pensamiento de Blumenberg, en el artículo *Hans Blumenberg: mito, metáfora absoluta y filosofía política* de Antonio Rivera García (2010):

En su gran capacidad para hacer *significativo* el mundo, se encuentra, al entender de Blumenberg, lo más atrayente del mito para el hombre moderno y contemporáneo. La significación (...) es un concepto que se puede explicar, pero no definir. Se asemeja al kantiano juicio estético, pues, si bien no coincide con la objetividad y verdad perseguida por las ciencias, tampoco equivale a algo puramente subjetivo o arbitrario. Las cosas significativas tienen un rango o fundamento real: son cosas que se sobreentienden o de las cuales se desprende una arcaica sensación de pertenecer al mundo⁷. Cargar o dotar de significación a la realidad, que es la función principal del mito, nos permite hacerla familiar y luchar contra la indiferencia, contra la más absoluta contingencia. En su lucha contra la indiferencia e infinitud temporales, el mito se refiere siempre a grandes *acontecimientos* caracterizados por su singularidad, mientras que la ciencia

⁷ Nota al pie incluida en el artículo de Rivera (2010): “H. BLUMENBERG, *Trabajo sobre el mito*, cit., 78.”

prefiere las *situaciones* resultantes de un número indeterminado de personas y de causas.

(pp.148-149)

Del mito en la sociedad actual se ocupan obras como *Mitos de hoy* o *Nuevas Formas del Mito*⁸. Jose Manuel Losada define el mito como:

relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de elementos in-variantes reducibles a temas y sometidos a crisis, presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, ritual, y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales.

(Losada, 2015, p.9)

También realiza una enumeración, a fin de ofrecer una recapitulación de los tres tipos de mitos que, en su opinión, podemos hallar presentes en los tiempos modernos o contemporáneos:

1er tipo.- El mito tradicional, abierto a la trascendencia. Incluye:

a) Mitos o personajes literarios: Fausto, Don Juan, Frankenstein, Drácula (el hombre y la mujer vampiros) o el Cíborg parecen excluir toda duda.

b) Temas míticos, como la satisfacción mítica del deseo y sus nefastas consecuencias, presente en *La Peau de chagrin*, de Balzac, o *The Potrait of Dorian Gray*, de Wilde.

2o tipo.- El mito como deformación y exaltación a nivel colectivo. Incluye:

a) Ideas, ideales, creencias y traumas sociales: el imperialismo francés, el reconocimiento social, el genio de los tuberculosos o la superpoblación.

⁸ En ambos casos se trata de una serie de ensayos o estudios de distintos autores, reunidos y presentados por José Manuel Losada

b) Deformaciones colectivas de personajes históricos y objetos particulares, todos exaltados de manera cuasiabsoluta: Alejandro Magno, el Cid, Napoleón, Eva Perón, Marilyn Monroe... el Ferrari Testarossa...

En otro lugar abordaré la mitificación de personajes reales y objetos particulares.

3er tipo.- El mito identificado con la falacia, la superchería social.

Esta acepción del mito se aplica más comúnmente a las ideas deformadas en exceso (tipo 2 a) que a los mitos tradicionales con dimensión trascendente (tipo 1) o a los personajes históricos y los objetos particulares (tipo 2 b).

(Losada, 2015, p.219)

Partiendo de dicha definición, la Mitocrítica cultural pretende el estudio del mito en el contexto de la cultural contemporánea, articulando un método innovador que “aspira a convertirse en clave interpretativa de la nueva conciencia individual y colectiva” (Losada, 2016, p.10).

Esta nueva mitocrítica, en opinión de Losada (2016, pp.10-11) deberá reunir los siguientes requisitos:

1º Ser interdisciplinar, aunando las aportaciones de distintas disciplinas (etnografía, filosofía, historia, lingüística) y los nuevos modos de difusión de la era de la comunicación.

2º Tomar en consideración necesariamente los factores de alto impacto que no se tomaron en cuenta sistemáticamente en la crítica precedente (globalización, inmanencia y consumismo).

3º Incluir siempre el concepto de función (referencia, heurística y poética).

4º Preservar el equilibrio entre tradición e innovación.

Losada (2015) considera que el estudioso de mitocrítica incurre en errores recurrentes como la confusión entre tema y mitema, o entre argumento y mitema. En cuanto a la primera disquisición, sólo podemos hablar de mitema cuando nos referimos a “un tema cuya dimensión trascendente o sobrenatural lo capacita para interactuar con otros mitemas en la formación de un mito” (p.34). En cuanto al argumento, éste constituye los sucesos del relato mítico, pero debe diferenciarse de lo que constituye “su estructura

mítica” (p.34). A modo de ejemplo, analiza el mito de Edipo, señalando los episodios del argumento de la tragedia de Sófocles que resultan prescindibles, contraponiéndolos a aquellos otros que resultan fundamentales y que condensa en los siguientes temas: “orfandad, parricidio, enigma, incesto y castigo. Despojados de adherencias accidentales, estos temas dejan al aire el auténtico esqueleto del mito.(...) Obviamente, estos elementos invariantes [los temas que presentan una dimensión trascendente] se adaptan a cada época” (p.34).

En cuanto a las “crisis” del mito analizadas por Losada (2015), el autor entiende que se originan por las vicisitudes tanto colectivas –las de cada cultura- como individuales o subjetivas –las de cada persona concreta-. Según la reacción del mito ante esas “crisis”, estas desembocarán “en su resurgimiento, su degeneración o su defunción” (p.43). De los diversos tipo de crisis mítica, en función de los mitemas, señala tres:

1. La modificación relativa de los elementos constitutivos o invariantes de un mito provoca su distorsión. En estos casos, el mito es fácilmente reconocible.
 2. La inversión de los elementos constitutivos de un mito provoca su subversión. El mito sigue siendo reconocible, pero modifica sensiblemente su apariencia.
 3. La modificación absoluta e incluso la supresión de los elementos constitutivos de un mito implica consecuencias variadas según los casos: dificultad de identificación del mito, desaparición, transformación, desmitificación, etc.
- (Losada, 2015, pp.43-44)

Señala también Losada (2015, p.44) otra problemática: la crisis del mito en sí mismo, no vinculada a su estructura interna, sino al hecho de que, especialmente en la postmodernidad, la dimensión mítica, como base del texto, es rechazada actualmente en la creación literaria y artística, aunque no por ello puede suponerse que el mito ha desaparecido, puesto que, a pesar de esta crisis, perdura de una u otra forma.

2.3.2. El arquetipo

Del latín archetȳpum, y este del griego (αρχετυπον) archétypon, aparece definido en la RAE con cinco acepciones:

1. «Modelo original y primario de un arte u otra cosa»
2. «Ecdótica. Punto de partida de una tradición textual»
3. «Psicología. Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad.»
4. «Psicología. Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo»
- 5.«Religión. Tipo soberano y eterno que sirve de ejemplar y modelo al entendimiento y a la voluntad humanos»

En cuanto al arquetipo como *modelo original*, debemos referirnos a Mircea Eliade (2001), quien nos habla en el prólogo a la edición francesa de *El Mito del Eterno Retorno. Arquetipos y Repetición*, de la rebeldía observada en la sociedades tradicionales contra el tiempo concreto, su empeño en no tomar en cuenta las formas de historia que conocen, mostrando incluso hostilidad por la historia sin regulación arquetípica, en contraposición a la nostalgia por el retorno “al Tiempo Magno”, es decir, al tiempo mítico de los orígenes (p.5). Un tiempo mítico que está ligado al concepto de inmortalidad, mientras que el tiempo profano, el devenir de la historia humana, lo está a la finitud, a la muerte.

Es el mismo Tiempo en el que se desenvuelven los cuentos de hadas, como señala Cooper en su obra *Cuentos de Hadas. Alegorías de Mundos Internos* (1998):

“*Habla una vez*” es, como señala Mircea Eliade, la frase ritual de apertura de los cuentos de hadas, lo mismo que “Al Principio” o “En aquellos tiempos en que Dios andaba por la tierra con los hombres” o, al estilo sumerio, “Después de que los Cielos se habían alejado de la Tierra, después de que la Tierra se hubo separado de los Cielos” es la del mito. (...) sitúan la acción fuera del tiempo,

llevándola a una situación en que los acontecimientos no se ven controlados por vías habituales, de tal forma que las normas ordinarias desaparecen o pierden sus valores y se crean unas nuevas, se sustituyen por otras o se cambian entre sí. (...) Cuando se está libre del tiempo, los hechos pueden producirse en cualquier lugar o momento, en un Eterno Ahora. Tolkien dijo que los cuentos de hadas “abren una puerta al Otro Tiempo” y, si la franqueamos, aunque sólo sea por un momento, estamos fuera de nuestro tiempo o incluso “fuera del mismo Tiempo” o, como dice A.E. (G.W. Russel), entramos en “acontecimientos que han sucedido en épocas inmersas más allá del tiempo”. El final de los cuentos marca también esta carencia de tiempo, al decir que el héroe y la heroína vivirán felices por siempre jamás. Lo que no ha tenido comienzo no puede tener fin. (p.57).

En la mentalidad arcaica, los objetos que conforman el mundo exterior y los actos humanos propiamente dichos, adquieren valor en cuanto participan de un símbolo, una hierofanía o un acto mítico.

En el detalle de su comportamiento consciente, el “primitivo” (...) no conoce ningún acto que no haya sido planteado y vivido anteriormente por otro, otro que no era hombre. Lo que él hace, *ya se hizo* (...) Esa repetición consciente de hazañas paradigmáticas determinadas denuncia una ontología original. (Eliade, 2001, pp.7-8)

Al igual que existe un tiempo mítico, también hay un espacio mítico: el *Centro del Mundo*:

La consagración del “centro” se hace en un espacio cualitativamente distinto del espacio profano. Por la paradoja del rito, todo espacio consagrado coincide con el Centro del Mundo, así como el tiempo de un ritual cualquiera coincide con el tiempo mítico “del principio” (...) (*in illo tempore, ab origine*), es decir, cuando el ritual fue llevado a cabo por primera vez por un dios, un antepasado o un héroe (Eliade, 2001, p.17)

Cuanto antecede podemos conectarlo con la definición dada en el campo de la religión, pues según Eliade (2001), toda la teoría subyacente en los ritos de todos los países puede resumirse en el siguiente adagio hindú: “Debemos hacer lo que los dioses hicieron al principio” (p.18)

De este modo, el hombre pasa la vida en el tiempo profano, desprovisto de significación, salvo en el momento de los rituales o los actos importantes o trascendentes. En esos hitos vitales, aquellos “en que el hombre es *verdaderamente él mismo*” se produce la abolición implícita del devenir. “En la medida en que un acto (o un objeto) adquiere cierta *realidad* por la repetición de los gestos paradigmáticos, (...) el que reproduce el hecho [se ve] transportado a la época mítica en que sobrevino la revelación de esa acción ejemplar.” (Eliade, 2001, p.26)

También Joseph Campbell (1959) nos habla de un espacio mítico, al que se refiere como “el Ombligo del Mundo”:

Para las culturas que todavía se nutren de la mitología, el paisaje, como cada una de las fases de la existencia humana, toma vida por medio de sugerencias simbólicas. Las colinas y los bosques tienen protectores sobrenaturales y están asociados con episodios populares bien conocidos en la historia local de la creación del mundo. En diversos lugares constituyen santuarios. El lugar en que ha nacido un héroe, donde ha realizado sus hazañas o donde ha regresado al vacío, es señalado y santificado. Allí se le erige un templo, con el cual se significa e inspira el milagro de la centralidad perfecta; porque éste es el lugar donde se inicia la abundancia. (...) Ese tipo de templo se construye, por lo general, simulando las cuatro direcciones del horizonte del mundo y el santuario o altar en el centro es el símbolo del Punto Inagotable. Aquel que entra al conjunto del templo y se acerca al santuario, está imitando la proeza del héroe original. (...)

Las ciudades antiguas están construidas como templos, con portales en las cuatro direcciones, mientras que en el centro está el santuario principal del divino

fundador de la ciudad. (...) Con el mismo espíritu los dominios de las religiones nacionales y mundiales están centrados alrededor del eje de alguna ciudad madre: el reino cristiano de Occidente alrededor de Roma, el del Islam alrededor de la Meca. (...)

El Ombligo del Mundo es ubicuo. Y como es la fuente de toda existencia, produce la plenitud mundial del bien y del mal.

(Campbell, 1959, pp. 46-47)

En relación con el mito, podemos entender que de las acepciones que nos ofrece la RAE, transcritas con anterioridad, nos resultan de más utilidad aquellas que guardan relación con el campo de la psicología, disciplina desde la que se ha abordado la conexión entre mitos e imágenes arquetípicas.

En su obra *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, el psicoanalista C.G. Jung (1970) hace referencia a autores que han utilizado con anterioridad la expresión *arquetipo*: “Filón de Alejandría (*De Opif mundi*, 69) en quien aparece referida a la *Imago Dei* en el hombre (...) también puede aplicarse a los contenidos inconscientes la expresión “*représentations collectives*”, que Lévy-Bruhl usa para designar las figuras simbólicas de la cosmovisión primitiva” (p.10), insistiendo en que no hay novedad en la expresión, habiendo aparecido en la antigüedad “como sinónimo de “idea” en el sentido platónico” (p.70).

Antes de entrar a definir el término, expone su concepto de *lo inconsciente colectivo*, señalando que en el inconsciente pueden diferenciarse dos estratos. Existe un estrato *personal*, de naturaleza individual, que forma parte de la intimidad del sujeto, de su vida anímica, y se origina por su experiencia y adquisición personal. Ese estrato se sustenta sobre otro que Jung (1970) denomina *inconsciente colectivo*, cuya naturaleza es universal, con contenidos y modos de comportamientos generalizables a todos los individuos y todos los lugares. “El *inconsciente colectivo* (...) es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre” (p.10). Establecido este concepto, Jung llama *arquetipos* a los contenidos de lo inconsciente colectivo.

Aunque este autor considera que tanto el *mito* como la *leyenda* pueden considerarse expresiones muy conocidas de los arquetipos, se trata de formas específicamente configuradas que se han transmitido a través del tiempo, en las que el concepto *arquetipo* solo puede aplicarse indirectamente a las representaciones colectivas. Su manifestación inmediata –como en los sueños– es mucho más individual, incomprensible e ingenua que el mito. “El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al conciencializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge.” (Jung, 1970, p.11).

Para Jung (1970), toda idea o concepción esencial posee antecedentes históricos, todas “se basan en formas primitivas arquetípicas, que se hicieron patentes en una época en que la conciencia colectiva todavía no pensaba sino que *percibía*”(p. 39).

Antes de empezar a *pensar*, el ser humano *percibe*. Jung (1970) considera un error considerar que el “alma del recién nacido es una *tabula rasa*” (p.62); al contrario, nace con un cerebro predeterminado por la herencia y diferenciado, con una predisposición específica y personal, individual, determinante de su reacción frente a los estímulos sensoriales que percibe. Se trata de instintos y de preformaciones heredadas que estampan tanto en el mundo infantil como en los sueños el sello de los arquetipos.

Los arquetipos señalan vías determinadas a toda actividad de la fantasía onírica infantil (...) así como (...) en los sueños (...). No se trata entonces de *representaciones* heredadas sino de *posibilidades* de representaciones. Tampoco son una herencia individual sino (...) general, tal como lo muestra la existencia universal de los arquetipos.

(Jung, 1970, pp.62-63)

También en la obra *El Hombre y los Símbolos*⁹, Jung (1995) identifica el arquetipo con las imágenes primordiales, como lo había hecho en *Arquetipos e Inconsciente Colectivo* al identificar formas funcionales conforme a las que, ante determinada situación típica, se desencadena una reacción específicamente humana, forma que se encuentra ya en su germen al igual que son preformadas las funciones particulares que provienen de predisposiciones inconscientes; esas imágenes primordiales que se hacen visibles en los productos de la fantasía creadora y en donde encuentra aplicación específica en concepto de *arquetipo*, que no se trata de un mero prejuicio, sino que “forma parte de los más elevados valores del alma” (Jung, 1970, p.77). Está refiriéndose a la tendencia a formar representaciones de un modelo básico, las imágenes simbólicas mediante las cuales los instintos se manifiestan en fantasías. Los arquetipos tienen su propia iniciativa y su energía específica, lo que les da la capacidad para interpretar una situación y formar pensamientos propios. (Jung, 1995, pp.67-69)

Así, mientras que nuestra conciencia razona aplicando sobre la realidad que percibimos un análisis lógico, nuestro inconsciente está guiado por tendencias que son instintivas – los arquetipos–. Estas tendencias tienen tal energía vital que pueden crear “mitos, religiones y filosofías” y en lo que se refiere al mito religioso lo concibe como “una especie de terapia mental de los sufrimientos y angustias de la humanidad en general: hambre, guerra, enfermedad, vejez, muerte” (Jung, 1995, pp. 78-79).

Cuando Jung (1995) habla del arquetipo, señala que deben darse en el mismo dos aspectos simultáneos: imagen y emoción. Es precisamente esa carga emocional lo que hace que la imagen gane numinosidad. Por ello, aún cuando los seres mitológicos

⁹ El título responde al tema general del libro, compuesto por distintos capítulos, cada uno de ellos redactado por un autor. El propio Jung escogió a sus colaboradores en la obra: la doctora Marie-Louise von Franz, de Zurich, quizá su mas intima confidente profesional y amiga; el doctor Joseph L. Henderson, de San Francisco, uno de los mas eminentes y leales seguidores norteamericanos de Jung; Aniela Jaffe, de Zurich, experimentada analista, secretaria privada de Jung y su biografa; y la doctora Jolande Jacobi que, despues del propio Jung, es la autoridad de mayor experiencia en su círculo de Zurich. El cometido personal de Jung era planear la estructura total del libro, supervisar y dirigir la obra de sus colaboradores y escribir, por su parte, el capitulo clave "Acercamiento al Inconsciente". Cuando murió (1961), su sección estaba completa y había aprobado todos los borradores de los capítulos de sus colegas. Después de su muerte, la doctora Von Franz asumió toda la responsabilidad para la conclusión del libro, de acuerdo con las instrucciones expresas de Jung. (Freeman, J., *Introducción al El Hombre y sus Símbolos*, 1995, p.11).

antiguos sean observados por el hombre moderno como meras curiosidades arqueológicas, continúan constituyendo la expresión de arquetipos que no han perdido el poder de impresionar la mente humana, por lo que es posible que los monstruos que actualmente pueblan el género de terror en cine y televisión, no sean más que versiones deformadas de aquellos antiguos seres mitológicos. (p.92).

Aquellas imágenes primordiales, se forman como reminiscencias de las experiencias de los antepasados, cuya percepción es más cercana al instinto que la del hombre moderno.

En las edades primitivas, cuando los conceptos primitivos brotaban en la mente de hombre, la mente consciente no dudaba en integrarlos en un esquema psíquico coherente. Pero el hombre «civilizado» ya no es capaz de hacerlo. Su conciencia «avanzada» le privó de los medios con los que podía asimilar las aportaciones auxiliares de los instintos y del inconsciente. Esos órganos de asimilación e integración eran signos numísticos aceptados comúnmente como sagrados.

(Jung, 1995, p.94)

Un arquetipo traspasa fronteras, culturas y épocas, y además está presente en toda producción innovadora o creativa del hombre. Son reminiscencias que impregnan el inconsciente colectivo y se manifiestan como un modo de ser; esto es, conforman la manera de pensar de la persona que se desarrolla, no aisladamente, sino en un contexto cultural determinado. Desde esta perspectiva, a los arquetipos se les reconoce como pautas universales de comportamiento típico, por una parte, “el instinto y el *modus* arcaico coinciden en el concepto de *patrón de conducta*” (Jung, 1970, p.145); por otra, el estar revestidos simultáneamente por los aspectos de imagen y emoción, asociados de manera que tienen la facilidad de despertar innumerables emociones en el espectador y revelar una imagen en su mente con aquello que se le asocie.

El arquetipo también es considerado como un símbolo, aunque para Jung existe una distinción, puesto que el arquetipo será la imagen primordial y el símbolo será la expresión del arquetipo. Esto ocurre porque lo que se entiende por arquetipo es

irrepresentable, simplemente es genuina naturaleza, que tiene efectos ya que mueve al hombre a realizar acciones carentes de significado para el actor, hasta el punto de ni siquiera pensar en ello. No obstante, precisamente merced a sus efectos, son posibles sus manifestaciones o “las representaciones arquetípicas” (Jung, 1970, p.159) En cualquier caso, ambos elementos se encuentran estrechamente conectados y cuentan con una alta capacidad de conexión con el espectador, quién puede empatizar fácilmente con la emoción que asocia a la imagen arquetípica que percibe.

Para Cooper (1988), tal como señala en *El Simbolismo. Lenguaje Universal*, símbolos y arquetipos no son conceptos idénticos aunque puedan colocarse en un mismo plano.

A pesar de que se suele colocar a los símbolos y los arquetipos en el mismo plano, en realidad no son idénticos. El arquetipo (de "arque", que significa origen, causa o principio, fuente primordial, y "tipo" que quiere decir copia, modelo, impresión o forma, generalmente abstracta) solo se manifiesta por medio de símbolos, que presentan lo abstracto (la Idea platónica) en una forma concreta, bajo una imagen que puede ser claramente reconocida o que reviste diferentes formas o atributos. Dionisio, el Areopagita, lo explica en estos términos: "Dios es la luz arquetípica. Que el sello no sea enteramente igual en todas sus impresiones. . . no es debido al sello en sí, sino a que la diferencia de las sustancias que de él forman parte hace que la impresión de un arquetipo enteramente idéntico, resulte diferente."

Como el símbolo deriva del arquetipo, debe conducir nuevamente a éste, y fusionar la mente finita con lo infinito.

(Cooper, 1988, p.6)

En su obra *El Héroe de las Mil Caras*, Campbell (1959) cita la definición de “imágenes arquetípicas” de Jung¹⁰, antes de indicar cuales son los arquetipos que constituyen las imágenes básicas de la mitología, al igual que del ritual o de la visión.

¹⁰ “Jung ha llamado “imágenes arquetípicas” [a]: “Formas o imágenes de naturaleza colectiva que toman lugar en toda la Tierra, que constituyen el mito y que al mismo tiempo son productos autóctonos e

Estos “seres eternos del sueño” no deben ser confundidos con las figuras simbólicas personalmente modificadas que aparecen en las pesadillas y en la locura del individuo atormentado... El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado (...) Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad.

El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. (...) El héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno; pero como hombre eterno –perfecto, no específico, universal- ha vuelto a nacer. Su segunda tarea y hazaña formal ha de ser (...) volver a nosotros, transfigurado y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida.

(Campbell, 1959, pp. 25-26)

Para Campbell (2014), cuando descubrimos que la eternidad es una dimensión del espíritu humano, lo que “nos ayuda a reflexionar en el conocimiento de esta dimensión transpersonal y transhistórica (...) son los arquetipos mitológicos, los símbolos eternos que viven en las mitologías de todo el mundo y siempre han servido de modelos a la vida humana” (p.64). Esto está estrechamente relacionado con su concepto de *monomito*¹¹:

(...) encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante (...) los símbolos de la mitología no son fabricados (...). Son productos espontáneos de la psique y que cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente.

(Campbell, 1959, p.11)

individuales de origen inconsciente” (C.G.Jung *Psychology and Religion*, Yale University Press, p. 63)” (Campbell, 1959, p. 24).

¹¹ Campbel señala a pie de página, que “la palabra *monomito* se ha tomado de James Joyce, *Finnegans Wake* (Nueva York, Viking Press. Inc. 1939), p. 581” (1959, p.35)

Cuando Eliade aborda la relación de los mitos y la historia, señala la tendencia del hombre al arquetipo y al paradigma, expresando:

un objeto o un acto no es teoría real más que en la medida en que *imita* o *repite* un arquetipo. Así, la *realidad* se adquiere exclusivamente por *repetición o participación*; todo lo que no tiene un modelo ejemplar está “desprovisto de sentido”, es decir, carece de realidad. Los hombres tendrán, pues, la tendencia a hacerse arquetípicos y paradigmáticos. Esta tendencia puede parecer paradójica, en el sentido de que el hombre de las culturas tradicionales no se reconoce como real sino en la medida en que deja de ser él mismo (para un observador moderno) y se contenta con *imitar y repetir* los actos de *otro*. En otros términos, no se reconoce como *real*, es decir, como “verdaderamente él mismo” sino en la medida en que deja precisamente de serlo.

(Eliade, 2001, p.25)

Carol S. Pearson (1992) aborda el concepto de arquetipo en su obra *Despertando los Héroes Interiores*, entendiendo como tal al que sirve de guía en nuestra travesía, como se desprende del propio subtítulo *Doce arquetipos para encontrarnos a nosotros mismos y transformar el mundo*. Se trata de aprender a distinguir la incidencia de esos doce arquetipos en nuestra experiencia vital, puesto que el modo en que experimentamos el heroísmo está influenciado por el guía que sea más activo en nuestras vidas, tanto a nivel cultural como en el plano individual; y esto es así porque el modo en que percibimos el mundo está condicionado por el arquetipo dominante en cada momento determinado. No se trata de elegir entre ellos, “cada uno de los doce arquetipos es al mismo tiempo un guía en el periplo del héroe y una etapa de éste, ofreciendo algo que aprender con un don o un tesoro para enriquecer nuestras vidas” (p.22).

Los doce arquetipos que analiza son Carol S. Pearson (1992) son:

1º El Inocente. Es la parte de nosotros “que confía en la vida (...) que tiene fe y esperanza”. Su meta es permanecer seguro, a salvo y su mayor temor el ser abandonado. Su respuesta ante el *Dragón* –los problemas- es la negación o tratar de ser rescatado. Su don o virtud, es la confianza y el optimismo (p.91).

2º El Huérfano. Se activa en cada uno de nosotros en las experiencias en que nuestro niño interior se siente abandonado, traicionado, victimizado, descuidado o decepcionado, percibiéndolas como “una demostración de la verdad esencial: todos estamos solos”. Su meta es recuperar la seguridad, en tanto que teme ser explotado, ser víctima. Su respuesta al *Dragón* es de impotencia, el deseo de ser rescatado o la aceptación cínica de los hechos. Su don: interdependencia, empatía, realismo (pp.103-104).

3º El Guerrero. Es el arquetipo que la mayoría identifica con un héroe, por poseer valentía, fuerza e integridad. Tiene como meta el triunfo, conseguir su propósito, luchar por cambiar las cosas; por el contrario, teme la debilidad, la impotencia, la ineptitud. Su respuesta ante el *Dragón* es enfrentarlo y derrotarlo, matarlo o convertirlo. Su don: coraje, disciplina, capacidades entrenadas (p.117).

4º El Bienhechor. Es aquél que nutre a las personas, crea situaciones que les permitan crecer y desarrollarse. Tiene como meta ayudar a los demás, transformar el mundo mediante el amor y el sacrificio. Su mayor temor radica en el egocentrismo y la ingratitud. Ante el *Dragón*, responde ocupándose de cuidarlo a él o a sus víctimas. Su don es la compasión y la generosidad (pp.132-133).

5º El Buscador. Su misión comienza con un anhelo, responde a la llamada del Espíritu por ascender, para alcanzar la utopía de un mundo perfecto, convirtiendo en su meta esa búsqueda de una vida mejor o un mejor modo de vida. Teme sobre todo a conformismo, a quedar atrapado, lo que le lleva a responder ante el *Dragón* escapando, dejándolo atrás, abandonándolo. Su don: autonomía, ambición (pp.147-148).

6º El Amante. Los vínculos y afectos están bajo la protección de Eros. Estos vínculos son primarios, profundos, sensuales y físicos. Eros está en funciones cuando nuestra conexión con algo es tan apasionada que la idea de su pérdida nos causa un dolor intolerable. Por eso la meta del Amante es la ventura, la unidad, la unión y su temor es la pérdida del amor, la desconexión. Responde al *Dragón* amándolo. Su don: compromiso, pasión, éxtasis (pp. 175-176).

7º. El Destructor. La súbita conciencia de la mortalidad, la sensación de impotencia, en encuentro con la injusticia, son situaciones que pueden catalizar la iniciación cuando, es esta la que nos elige. La meta del destructor está en el crecimiento, la metamorfosis. Su temor radica en el estancamiento o alienación, en la muerte sin renacimiento. Responde al *Dragón* destruyéndolo o siendo destruido por él. Su don, la humildad, la aceptación (pp. 161-162).

8º El Creador. Cuando percibimos nuestra conexión con la fuente creativa del universo comenzamos a comprender la parte que nos toca en la creación. Su meta es la creación de vida, trabajo o cualquier tipo de nueva realidad. Teme a la falta de autenticidad, la creación abortada o el fracaso de la imaginación. Ante el *Dragón* acepta que es parte de sí mismo, parte de lo que uno a creado, pudiendo mostrar disposición a crear otra realidad. Su don: creatividad, identidad, vocación (pp. 191-192).

9º El Gobernante. Este arquetipo abarca todas la edades y a ambos sexos; reúne la sabiduría de la juventud y la madurez manteniéndolas en tensión dinámica. Su meta es el orden, la creación de un reino armonioso y pacífico, por lo que su temor es el caos. Ante el problema busca hallar un uso constructivo y su don es la responsabilidad y el control (pp. 209-210).

10º El Mago. Su poder es transformar la realidad cambiando la conciencia, teniendo como meta que sea una transformación de realidades inferiores en superiores. Teme la brujería malevolente (transformación en una dirección negativa). Responde al *Dragón*, transformándolo o curándolo. Don: Poder personal (p. 223).

11º El Sabio. No desean cambiar el mundo, solo comprenderlo. Su meta es la verdad y el entendimiento; por lo tanto, su temor radica en los engaños e ilusiones. Ante el *Dragón*, opta por estudiarlo, comprenderlo o trascenderlo. Don: escepticismo, sabiduría, desapego (p. 241).

12º El Bufón. Expresa la alegría de vivir, entretiene y tiene licencia para violar ciertas reglas para restablecer cierto equilibrio respecto a lo que está prohibido, integrando en forma mesurada lo excluido. Su meta radica en el disfrute, el placer, la vivacidad. Su temor: la falta de vitalidad. Responde al *Dragón* jugando con él o mofándose de él. Don: Júbilo, libertad, liberación (pp. 253-254).

Para Román Gubern (2002), en las narraciones se puede confundir personaje protagonista y arquetipo, definiendo a este último como “imagen cargada de energía psíquica” (p.8). Transmiten una recuperación de esquemas del pensamiento mítico, aunque Gubern (2002) piensa que en los medios de comunicación de masas como el cine o la televisión “los arquetipos tienden a degradarse, con frecuencia, en estereotipos” (p.9). Señala el citado autor a lo largo de la obra *Máscaras de la ficción* lo que podríamos llamar familias de arquetipos:

- a) La Sombra y el Reflejo: Peter Shelemihl, Balduin, Dorian Gray (p.12).
- b) Los enigmas de la vida: Victor Frankenstein, Doctor Moreau (p.30).
- c) La mujer depredadora: Carmen, Lulú, Lola-Lola, Rose Loomis, Lolita, Baby Doll (p.58).
- d) La pulsión aventurera: Capitán Ahab, Flash Gordon, Indiana Jones (p.97).
- e) La vida es sueño: Alicia, Dorothy Gale, Little Nemo (p.121).
- f) La culpa: Rodion Raskólnikov, Hans Beckert, Josef K (p.153).
- g) Los placeres pasivos: Severin von Kusiemski, L. B. Jeffries (p.184).
- h) La razón y los monstruos: Auguste Dupin, Sherlock Holmes, Hank Quinlan (p.206).
- i) La dualidad del ser: Doctor Henry Jekyll, Doctor Griffin, Doctor Caligari, El Zorro, El Hombre Enmascarado: Superman (p.244).
- j) La mujer sublimada: Ayesha, Antinea, Barbarella (p.295).
- k) Voluptuosidad sangrienta: Lord Ruthven, Carmilla, Conde Drácula (p.323)

l) Perdedores: Pierre Gilieth, Pépé le Moko, Jean, Rick, Norma Desmond, Veronika Voss (p. 369).

m) Los años difíciles: Jim Stark, Antoine Doinel (p. 402).

n) La máquina emocional: HAL-9000, Robocop, Pinocho, David Swinton (p.425).

Por otra parte, encontramos que Vogler (2002) estima necesario procurar un correcto entendimiento del arquetipo, tanto de los personajes recurrentes como de aquellas relaciones que incesantemente se repiten, de los modelos de personalidad que pueblan el inconsciente colectivo definido por Jung, ya que esto puede suponer una herramienta de gran utilidad para la narración de historias. No se trata de establecer un rol fijo para un personaje, sino que este autor enfoca el arquetipo como la función que un personaje desempeña para producir determinados efectos en la historia, siguiendo las observaciones de Vladimir Propp (1985) y los motivos y patrones que éste analiza en *Morfología del Cuento*.

Si observamos el arquetipo (...) como un conjunto de funciones flexibles y no como unos tipos de personajes rígidos (...) [se explica] que un personaje de una historia puede manifestar los rasgos de más de un arquetipo. Podemos interpretar los arquetipos como si se tratase de **máscaras**, caretas muy necesarias para que la historia progrese y que portan temporalmente los personajes.

(Vogler, 2002, p.61)

Aún cuando existan más arquetipos, Vogler considera que los más comunes y más útiles, son los siete que a continuación analizaremos, debiendo responderse a dos cuestiones básicas para identificar la naturaleza de un arquetipo: “1) ¿Cuál es la función psicológica o el aspecto de la personalidad que representa? y 2) ¿Cuál es su función dramática en la historia? (Vogler, 2002, p.64).

- EL HÉROE. Personaje central o protagonista de una historia, sea hombre o mujer, que se distingue por ser capaz de realizar un sacrificio personal en beneficio de los demás. “Desde su vertiente psicológica (...) representa al ego en la búsqueda de su identidad e

integridad” (Vogler, 2002, p.65). En cuanto a las funciones dramáticas (Vogler, 2002, pp.66-68), se distinguen:

- a) La identificación con el público
- b) El crecimiento
- c) La acción
- d) El sacrificio
- e) El enfrentamiento con la muerte

- EL MENTOR. Este personaje se ocupa de explicar al héroe las reglas por las que deberá regirse, le ayuda en el desarrollo de sus habilidades y también puede proveerlo de algún objeto o don al objeto de dotarle, en suma, de las herramientas necesarias para afrontar por sí solo la aventura.

Función psicológica: representa el “yo más elevado (...) nuestra pare más sabia, noble y semejante a la divinidad” (p.77).

Funciones dramáticas (pp.77-81):

- a) La enseñanza
- b) Proporcionar un obsequio o un don
- c) La conciencia del héroe
- d) La motivación
- e) La siembra
- f) La iniciación sexual

- EL GUARDIAN DEL UMBRAL. Su función es señalar dónde se encuentra el peligro a la vez que obstaculizar el paso del héroe, a quién trata de poner a prueba o convencer para que retorne a su mundo ordinario –o no lo abandone- y olvide la misión.

Función psicológica: la neurosis (p.88).

Función dramática (pp.88-89): la puesta a prueba

- EL HERALDO. Es un personaje que suele aparecer en la primera fase de la historia, cuya función radica en poner en marcha la trama, anunciando la necesidad del cambio en la vida del protagonista. Puede no tratarse de una persona, sino de un objeto o una situación.

Función psicológica: la llamada del cambio (p.92).

Función dramática: la motivación (pp.92-93).

- LA FIGURA CAMBIANTE. A veces aliado, a veces enemigo, su lealtad es cuestionada pero resulta una figura atractiva a la par que peligrosa.

Funciones psicológicas:

a) la proyección

b) la energía del *animus* y el *ánima*

Funciones dramáticas: Introducir la duda y el suspense en el argumento.

- LA SOMBRA. Es el personaje del villano, representante del mal que el héroe debe vencer. Puede considerarse que actúa conforme a fines nobles, pero se debe a una incorrecta interpretación de sus ideas del bien.

Función psicológica: el poder de los sentimientos reprimidos, las psicosis o, simplemente, la parte sombría de nosotros mismos (pp.101-102).

Funciones dramáticas: “desafiar al héroe y proporcionarle un oponente digno con quien luchar (...) crean el conflicto y extraen lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que supone una seria amenaza para su vida” (p.102).

- EL EMBAUCADOR. Este arquetipo “plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio” (p.106), aportando humor y diversión a la historia.

Funciones psicológicas (p.106):

a) se encargan de para los pies de los grandes egos

b) ayudan a que héroes y el público toquen con los pies en el suelo

c) provocan la risa sana invitando a reparar los lazos comunes

d) señalan la locura y la hipocresía

e) son los enemigos naturales del estatus quo

Función dramática: (p.107) alivio cómico.

2.3.3 El héroe / La heroína

El héroe es un arquetipo, un concepto universal, que resulta fascinante por sus características humanas. En palabras de Meyer (2008), son “el punto de referencia de todo relato” (p.14) porque los seres humanos buscamos en las historias una serie de hitos que nos sirvan de referentes, “un sistema de medición de referencia frente al que contrastar sus propias experiencias vitales mientras éstas iban produciéndose” (p.15). Para Vogler (2002), cada narrador “ajusta el modelo mítico a los rasgos y peculiaridades de su propósito o a las necesidades y prioridades de cada cultura. De ahí que se diga que el héroe tiene mil caras” (p.45).

Los héroes épicos, sobredimensionados, con una vida extraordinaria, tocados por la divinidad, aún en su búsqueda de una realidad excepcional habitaban en el mundo debatiéndose con preocupaciones que son básicamente humanas: el amor, el hogar, la identidad y la justicia. En la mayoría de los casos su figura hiperbólica responde a la creencia de que la violencia es la solución a los problemas del mundo, hasta que en el siglo XX emerge un nuevo código para el héroe, capaz de solventar problemas en su condición de individuo como cualquiera de nosotros; es el héroe común y corriente (Meyer, 2008, pp.15-16).

Al referirse al héroe de hoy, Joseph Campbell (1959) expone que la vida humana ha cambiado de tal forma que el universo intemporal de símbolos heredados ha colapsado, destruyéndose la atadura de la tradición. No existe ya la clase de sociedad que tenía en los dioses su soporte; los vestigios de la herencia del ritual, moralidad y arte, están en decadencia. Como anuncia Nietzsche en *Así hablaba Zaratustra*: “Muertos están los dioses”. La hazaña del hombre moderno debe ser traer de nuevo la luz al alma (pp.340-342).

(...) el hombre mismo, es ahora el misterio crucial. El hombre es la presencia extraña con quien las fuerzas del egoísmo deben reconciliarse, a través de quien el ego debe crucificarse y resucitar y en cuya imagen ha de reformarse la sociedad. (...)

No es la sociedad la que habrá de guiar y salvar al héroe creador, sino todo lo contrario.

(Campbell, 1959, pp. 344-345)

Transcribimos a continuación la entrada que para este término podemos encontrar en la web de la RAE, a fin de dejar constancia de las diferencias y similitudes existentes con las acepciones que para el término en inglés analiza Meyer en *Héroes. Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*; análisis de las cuatro definiciones del término «héroe» que ofrece el *Oxford English Dictionary*, al que seguidamente se hará referencia

RAE: héroe, ína

Del lat. heros, -ōis, y este del gr. ἥρως hērōs; la forma f., del gr. ἡρώϊνη hērōīnē.

1. m. y f. Persona que realiza una acción muy abnegada en beneficio de una causa noble.
2. m. y f. Persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes.
3. m. y f. En un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada.
4. m. y f. Protagonista de una obra de ficción.
5. m. y f. Persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración.
6. m. En la mitología antigua, hombre nacido de un dios o una diosa y de un ser humano, por lo cual era considerado más que hombre y menos que dios; p. ej., Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

Meyer (2008) analiza las definiciones del término según su orden de aparición en el indicado diccionario de Oxford:

La primera “y más destacada, asegura que un héroe es «un hombre de cualidades sobrehumanas favorecido por los dioses»” (Meyer, 2008, p.51). Es la definición que nos evoca al héroe clásico y nos genera altas expectativas exigibles no sólo a personajes de ficción, sino incluso reales –políticos, deportistas, servidores públicos, nuestros propios progenitores-. Se les exige mucho porque son individuos escogidos por una instancia

superior para realizar una gran hazaña, un desafío que deben superar dejando de lado sus propias vidas en pro de fines más elevados. Deben olvidar sus limitaciones humanas en aras de alcanzar lo imposible, ascendiendo al estado heroico que les convierte “en una especie de pórtico a través del cual podemos vislumbrar algo de divinidad” (Meyer, 2008, p.52).

La segunda definición que analiza es la del héroe como «guerrero ilustre». Se trata de la figura que se ubica entre nosotros y el desastre, representando nuestras aspiraciones al combatir. Surge con enorme fuerza de la *Iliada* con “la metáfora del autosacrificio, la idea de que, en toda sociedad, existen quienes están dispuestos a morir para defender sus creencias, sus familias y las cosas que aman. Al morir por los demás, los héroes ganan la gloria” (Meyer, 2008, p.53). El hecho de ganar la gloria, supone que la muerte, según las tradiciones tanto oriental como occidental, no sea algo tan malo, y los soldados se mantienen en el recuerdo de los vivos mucho después de haber pasado a la otra vida. Sin embargo, actualmente, cada vez se contempla la muerte como el final de todo, y no como una mera alteración del estado del ser, cuestionando si es válido pagar con la vida el alcanzar la gloria. La muerte tiene un poder transformador. Tras la conclusión de su historia, la literatura convierte al héroe fallecido en conceptos para la adoración y la idealización, al igual que un héroe divino; al morir, sus figuras han trascendido la realidad en nuestra imaginación.

Al igual que Hércules, cuyas imperfecciones mortales fueron abrasadas por el veneno de la sangre que vertió el centauro sobre su camisa y que le causó la muerte, los héroes muertos asumen una especie de estatus de inviolabilidad iconográfica. (...) Homero ensalza a sus héroes perecidos mostrando a los lectores que la muerte incrementa el valor del individuo, transformándoles de simples mortales en poderosas sombras que representan virtudes en lugar de inapropiadas habilidades para el combate.

Esta idea acerca del poder transformador de la muerte llegaría, incluso, hasta los albores del siglo XX.

(...)

A pesar de todo, durante la última parte del siglo XX el punto de vista acerca de los héroes pericidos cambió sustancialmente. Dejaron de ser espectros, cuya presencia informaba nuestra conducta, para transformarse en testigos del devenir de los hechos (...)

Lo que los héroes muertos nos enseñan es que la vida es sagrada en sí misma y que todos tenemos la necesidad de defenderla y disfrutarla”

(Meyer, 2008, pp.55-58)

La tercera definición del diccionario de Oxford define al héroe como «personaje masculino principal» en una historia. No obstante, Meyer (2008) hace hincapié en que “En literatura, este personaje viene dado por un término neutro en cuanto a género: protagonista” (p.58).

Por su parte, Vogler (2002) aborda lo que denomina *Problemas de Género* (pp.21-22), señalando que posiblemente exista un sesgo masculino en las descripciones del ciclo del héroe, analizado mayoritariamente por hombres y desde la óptica de su género. A pesar de ello, este autor entiende que el viaje es idéntico para todos los seres humanos “dado que compartimos muchas realidades, tales como el nacimiento, el crecimiento o la decadencia” (p.22), aunque exista una diferencia real en la forma que adoptan los viajes, según se trate de un hombre o una mujer. Por ello hace expresa mención, sobre el término héroe, de la siguiente aclaración: “este vocablo, como a menudo sucede con las palabras doctor o poeta, puede hacer referencia tanto a un hombre como a una mujer” (p.45).

Esta tercera definición de héroe, asimilado al protagonista -el *primer competidor* del teatro clásico griego-, nos recuerda que los héroes se dedican a luchar contra los problemas y las imperfecciones del mundo. “Sófocles (...) parecía resumir el destino del protagonista cuando declaraba que «vivir magníficamente es sufrir terriblemente» (Meyer, 2008, p.59).

En el teatro clásico griego o en el Noh japonés, los actores se presentan tras una máscara, que caracteriza a los personajes. Desde hace algún tiempo, numerosos héroes

han tenido como sello distintivo preservar su alter ego tras una máscara que les permite ocultar sus identidades reales y alcanzar sus fines de manera anónima.

La mística del «hombre enmascarado» atrajo poderosamente la atención del poeta irlandés W. B. Yeats, quien llegó a insinuar que los héroes llevaban máscaras con el fin de ocultar sus propios conflictos interiores y, de tal manera, poder centrar toda su atención en sus deberes externos.

(...) El héroe, creía Yeats, lleva puesta una máscara para ocultar la oscura naturaleza que le acecha desde lo más profundo de su interior. Ese héroe sombrío aparece en personajes tan fascinantes y aciagos como el Doctor Fausto de Marlowe, Satán, en *El paraíso perdido* de Milton, Rochester en *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë, y Victor Frankenstein en el *Frankenstein* de Mary Shelley.

(...)

La adopción de una máscara o identidad alternativa explica por qué algunos héroes aspiran a un estatus similar al de las propias deidades. De esa manera, los héroes disfrutaban de la capacidad de convertirse en alguien diferente de quienes realmente son.

(Meyer, 2008, pp. 59-61)

La cuarta y última definición que aparece en el *Oxford English Dictionary* señala que “un héroe es «un hombre admirado por sus logros y por sus nobles cualidades>>”, subrayando lo que decía Carlyle “cuando declaraba que su fascinación por los héroes era una forma de veneración secular” (Meyer, 2008, pp.61-62).

Carlyle se dedica en *Los héroes* a estudiar la cuestión de la naturaleza del héroe, aunque en realidad lo que elabora es una lista de figuras históricas que le han resultado especialmente atractivas, según opina Meyer (2008, p.33) Carlyle aborda la figura del héroe en la obra mencionada como divinidad, como profeta, como poeta, como sacerdote, como hombre de letras y como titanes de nivel real.

Al final Carlyle tan sólo fue capaz de llegar a la conclusión de que los héroes nos fascinan simplemente porque les veneramos. Sin embargo, lo que su selección de héroes sugiere es que (...) apreciaba sobremanera los liderazgos fuertes (...) incluso a costa de recortes de las libertades democráticas. (...) como principales virtudes, valoraba mucho la fe, la creatividad, la espiritualidad y la osadía. Y, por encima de todo, Carlyle admiraba a aquellos que eran capaces de imponer sus propios y exclusivos criterios sobre el orden en todos los retos que se le planteaban. Pero (...) pasó por alto el componente humano de los héroes para centrarse, únicamente, en sus logros sobrehumanos. (...) alcanzar el éxito ni era suficiente (...) había que excederlo, superarlo.

(Meyer, 2008, p.35)

Ante la cuestión ¿qué hace héroe a un héroe?, muchos escritores y académicos han intentado hallar la fórmula que resolviese dicho interrogante. Entre ellos, Meyer señala al antropólogo británico Edward Taylor cuyos estudios de las similitudes entre mitos heroicos de todo el mundo le sugirió que existía un patrón común, lo que provocó que durante varias generaciones antropólogos y psicólogos se hallan dedicado a la “búsqueda del «arquetipo del héroe»” (Meyer, 2008, p.36)

Para Otto Rank, discípulo de Freud, en *El mito del nacimiento del héroe*, refleja el esquema común que configura la *leyenda patrón* de las vidas de los héroes (1981, pp.79-80):

- descendencia de alta nobleza o, más habitualmente, de un rey
- origen precedido de dificultades para su concepción
- profecía que advierte contra su nacimiento, suponiendo generalmente un peligro para su padre o su representante
- abandono del niño, mayoritariamente en un receptáculo que se deposita en el agua, y su salvación por un animal o por gente humilde, que se hará cargo de su crianza
- el descubrimiento de su origen una vez transcurrida su infancia
- la venganza contra su padre
- y el reconocimiento de sus méritos, alcanzando el rango que le corresponde

Según Meyer (2008), Rank viene a afirmar que la actuación del héroe es, o bien “una reacción característicamente edípica frente a su padre (...) un intento de usurpación de la citada figura paterna” o alternativamente, se trata de alguien “que sufre por los recuerdos, aún latentes, que conserva de su nacimiento traumático” (p.36), lo que es una reducción excesiva de la dimensión y naturaleza de la aventura vital del héroe. En cambio le parece más acertada la explicación de la escuela de Jung, para cuyos seguidores “el arquetipo heroico real (...) pertenece al ámbito de la experiencia adulta” (Meyer, 2008, p.37).

Un paso más da Joseph Campbell (1959) al asegurar que no es necesario que el héroe proceda de alta cuna, lo que conduce a la idea característica del siglo XX del antihéroe, personaje de humilde procedencia, como los protagonistas de *Muerte de un viajante*, de Arthur Miller, o *Ulises*, de James Joyce. Para Campbell, el mito consiste en una serie de motivos arquetípicos engranados en el inconsciente colectivo, definiéndose al héroe por entregar su vida a algo superior a si mismo. Son sus aventuras adultas la que le dotan de carácter heroico y no sus angustias y anhelos infantiles. “El ciclo cosmogónico (...) ha de seguir adelante no por medio de los dioses, que se han vuelto invisibles, sino por los héroes de carácter más o menos humano y por medio de los cuales se realiza el destino del mundo” (Campbell, 1959, p. 282). Si los creadores de leyendas han mostrado tendencia a presentar dones maravillosos en el héroe desde su infancia, por lo general una fuerza extraordinaria, es porque les resulta insuficiente admitir que un gran héroe sea un simple ser humano que ha conseguido traspasar las limitaciones de sus iguales, alcanzando unos dones que devienen de sus valores y su fe. “Esto está de acuerdo con el punto de vista de que el heroísmo está predestinado, más bien que simplemente alcanzado” (Campbell, 1959, p.285)

Meyer parafrasea el examen del héroe universal que Cambell realiza en *El héroe de las mil caras psicoanálisis del mito* (1959), centrándose en el ciclo vital de los héroes desde la poesía épica y el mito.

La talla del héroe se fundamenta en la idea de que su vida es un viaje (...) comienza (... con ...) una «apelación a la aventura». (...) ha de pasar, en primer lugar, por un período de iniciación (...) plagado de pruebas y tentaciones durante el cual habrá de conocerse a sí mismo (...). A este periodo de preparación le sigue una gran prueba (...) el héroe deberá desplegar todas sus habilidades y talentos para poder resolver el problema que le plantean esas criaturas malignas (...) Tras haber derrotado a la criatura (...) y haber resuelto el conflicto, el héroe regresa, ya iluminado, al lugar desde donde comenzó su singladura, completando así el criterio arquetípico del viaje.

(Meyer, 2008, pp.37-38)

También Vogler (2002) señala que, aunque puedan existir numerosas variantes, en el fondo “la historia del héroe siempre implica una suerte de viaje (...) abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos” (p.45). Puede tratarse o no de un viaje real, pero las buenas historias atrapan al espectador en cuanto contienen un periplo emocional, de manera que el héroe crece con el desarrollo de su aventura y cambia su manera de ser.

En el modelo de héroe de Campbell existe una magia que actúa sobre el lector, quien apuesta psicológicamente a favor del héroe. El héroe *debe* vencer porque con ello garantiza tanto su propia supervivencia como el triunfo de las aspiraciones del lector. Desde el punto de vista de Freud, al seguir el proceso del héroe a través de su historia, el lector difumina su propia identidad y la del héroe.

El lector, subscientemente, nombra y reconoce al héroe como delegado suyo en la narración (...) se convierte en su doble y se dirige hasta allá donde el lector teme adentrarse. (...)

Cuando el héroe triunfa, la historia genera una profunda sensación de determinación y felicidad (...) cuando fracasa (...) se produce en [el lector] un flujo espontáneo de pena, que le viene a servir de auténtica catarsis.(...)

La realidad, especialmente cuando la muerte está involucrada [es difícil de asumir]. La imaginación literaria del lector (...) hace las veces de portavoz (...) proclamando la sensación que tiene el sr de que su propio ser es inmortal (Meyer, 2008, pp. 40-41)

En las historias de héroes a menudo aparecen personajes que “coquetean con la inmortalidad” (Meyer, 2008, p.41). Aunque los héroes sucumban a su mortalidad, lo que supone un fracaso, su atractivo reside en que sus logros son más importantes que su propia vida, siendo sus éxitos los que no tendrán fin.

A pesar de la universalidad del término, tradicionalmente se ha estudiado al *héroe* desde la perspectiva de lo masculino, sin tomar en consideración que cualquiera, sea hombre o mujer, puede ser un héroe. Los griegos feminizaron la palabra al aplicarla a la mujer, surgiendo el término heroína, demarcación verbal que supuso “un impulso muy significativo para escritoras como Charlotte Brontë y Jane Austen” (Meyer, 2008, p.49), cuyas protagonistas femeninas resultan más fuertes que los personajes masculinos que les dan la réplica, actuando en contra de las expectativas habituales propias de su género. Así se abre la puerta a la adopción de un nuevo rol por parte de la mujer que difumina la distinción entre el personaje masculino o el femenino con atributos heroicos que, a partir de la segunda mitad del siglo XX, empieza a dotar al término *héroe* de connotaciones de género neutro, a pesar de haber tenido que “recorrer un largo trayecto” hasta rebatir a los autores que, como Campbell, “percibían lo heroico como un dominio exclusivamente masculino” (Meyer, 2008, p.50). Actualmente puede considerarse héroe a cualquier persona, sin tomar en consideración su género.

2.3.4. El viaje del héroe

En el mundo de la narrativa audiovisual, el guión resulta fundamental; si no está adecuadamente cerrado, provoca distracción en el espectador, que se distancia mentalmente de la historia al producirse un abandono psico-sensorial y emotivo del

objeto narrado. La historia en sí es el primer factor básico para atraer el interés del espectador.

Un buen guión tiene tras él, un extenso planteamiento teórico, al que nos referiremos aludiendo a tres autores que estudiaron la morfología, la creación, las causas tanto psicológicas, como sociales, culturales e históricas que provocan que una historia pueda interesarnos: Propp, Campbell y Vogler.

Podemos decir que el análisis de Propp de los cuentos tradicionales rusos, en su obra *Morfología del Cuento*, sentó las bases del posterior desarrollo del viaje del héroe por parte de Campbell, del cual es discípulo Vogler. Este último trabajó con las ideas de Campbell para entender el ejercicio de repetición que la industria cinematográfica ponía en práctica en películas como *La Guerra de las Galaxias* o *Encuentros en la Tercera Fase*.

La gente acudía a las salas de proyección y visionaba una y otra vez estas cintas como si anhelara una experiencia religiosa. Me parecía que estas películas arrastraban al público de una manera tan singular porque reflejaban los satisfactores universales que Campbell halló en los mitos. Poseían algo que la gente necesitaba.

(Vogler, 2002. P.33)

Propp descubrió que los cuentos tienen una estructura narrativa muy similar y sus personajes desarrollan acciones muy similares en todos ellos.

Hay que tener en cuenta la significación que posee una función dada en el desarrollo de la intriga. (...) actos idénticos pueden tener significaciones diferentes, y a la inversa. *Por función, entendemos la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga.*

(Propp, 1985, p.33)

En el relato pueden aparecer todas o algunas de las funciones, pero lo hacen siempre en el mismo orden. La serie de sucesos que componen la historia, se agrupa en secuencias:

Se puede llamar cuento maravilloso desde el punto de vista morfológico a todo el desarrollo que partiendo de una fechoría o de una carencia y pasando por las funciones intermediarias culmina en el matrimonio o en otras funciones utilizadas como desenlace. La función terminal puede ser la recompensa, la captura del objeto buscado o de un modo general la reparación del mal, los auxilios y la salvación durante la persecución, etc. A este desarrollo le llamamos una *secuencia*. Cada nueva fechoría o perjuicio, cada nueva carencia, origina una nueva secuencia.

(Propp, 1985, p.107)

Antes de referirnos a las 31 funciones que Propp describe en su obra, destacaremos que aquellas se agrupan lógicamente en lo que el autor denomina *esferas de acción* “Estas *esferas* corresponden a los personajes que realizan las funciones.” (1985, p.91). Las esferas de acción pueden repartirse entre seres vivos y objetos; reparto que puede producirse por la correspondencia exacta con el personaje, ocupando un único personaje varias esferas de acción, o bien el caso contrario, que una única esfera de acción se divida entre varios personajes.

Los personajes arquetípicos presentan características que facilitan su identificación por el lector, tomando en consideración que en los cuentos los personajes suelen estar muy polarizados –los buenos y los malos, los héroes y los villanos- y están relacionados con alguna de las siete esferas de acción que identifica Propp (1985). En el cuento encontramos las siguientes esferas de acción (pp. 91-94):

1.- El AGRESOR o malvado: comprende la fechoría, las formas de lucha contra el héroe y la persecución.

2.- El DONANTE o proveedor: es quien proporciona un objeto o información al héroe, incluyendo tanto la preparación de la transmisión con el paso del objeto a disposición de

su destinatario. Puede ser amigo o ser hostil al protagonista y, generalmente, le pone a prueba antes de hacer la entrega.

3.- El AUXILIAR: incluye su asistencia al desplazamiento del héroe, a la reparación de la fechoría o de la carencia, lo socorre en la persecución y colabora en la transfiguración del héroe. Como se ha indicado, la acción puede llevarse a cabo por seres vivos o por objetos. “Sin embargo, es más cómodo llamar a los seres vivos *auxiliares mágicos* y a los objetos y a las cualidades *objetos mágicos*, aunque unos y otros funcionen de la misma manera.” (Propp, 1985, p.94).

4.- La PRINCESA o personaje buscado y su PADRE: esta esfera incluye, además del rol de víctima, la petición de las tareas difíciles, la imposición de una marca o entrega de objeto distintivo, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe, el castigo al agresor, el matrimonio o entrega de la recompensa. El padre puede actuar también como mandatario.

5. - El MANDATARIO: aún cuando sólo incluya el momento de transición que representa el envío del héroe, normalmente impone o indica las reglas a las que debe ajustarse la acción del protagonista.

6.- El HÉROE: Es el protagonista. Puede ser héroe-buscador o héroe-víctima. –su esfera de acción comprende la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, la lucha con el agresor, el matrimonio.

7.- El FALSO-HÉROE, que pretende suplantar al protagonista, adjudicándose sus logros para hacerse, mediante engaños, con la recompensa que corresponde al verdadero héroe. Puede participar también en la partida para la búsqueda y en el encuentro con el donante, ante quien reaccionará siempre de forma negativa, teniendo como función específica las pretensiones engañosas. - El mandatario: impone las reglas

En cuanto a las 31 funciones de los personajes que Propp (1985) analiza (pp.37-72), las cuales se pueden agrupar siguiendo el esquema básico de la estructura narrativa, el autor

indica la existencia de un elemento morfológico importante, que define como *situación inicial*. Se trata de una exposición, con la que suelen comenzar los cuentos, en la que se enumeran los miembros de la familia y se presenta al protagonista, aunque simplemente se le mencione o se describa su estado. A este principio le siguen las siguientes funciones:

I. En el PLANTEAMIENTO, suelen darse las 6 primeras funciones:

1. UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA SE ALEJA DE LA CASA (*alejamiento*). Puede ser el de un adulto -para ir a trabajar, al bosque, para dedicarse al comercio, a la guerra, para ocuparse de sus asuntos- o de un niño que se encontrará entonces en una situación de mayor desamparo. La muerte de los padres representa una forma reforzada de alejamiento.

2. RECAE SOBRE EL PROTAGONISTA UNA PROHIBICIÓN (*prohibición*). El cuento menciona, en general, primero el alejamiento y luego la prohibición, aunque puede ser a la inversa. También puede hablarse de una prohibición sin relación alguna con el alejamiento. La forma inversa de la prohibición es la orden, incluso la proposición o consejo.

3. SE TRANSGREDE LA PROHIBICIÓN (*transgresión*). Las formas de la transgresión corresponden a las formas de la prohibición o de orden, implicando una desobediencia. En este momento es cuando aparece un nuevo personaje: el *agresor*. Su papel consiste en turbar la paz de la familia feliz, en provocar una desgracia, en hacer daño, en causar un perjuicio. Es el enemigo del protagonista y puede ser presentarse como un dragón, un diablo, un bandido, una bruja, una madrastra, etc. El malvado, pues, ha hecho su aparición en la trama y empieza a actuar.

4. EL AGRESOR INTENTA OBTENER NOTICIAS (*interrogatorio*). El interrogatorio tiene como finalidad que el villano obtenga información para cumplir sus planes, (como el descubrimiento del lugar en que se encuentran los niños o los objetos preciosos).

Puede aparecer de forma invertida, por las preguntas que la víctima plantea al agresor, o en algún otro caso, encontramos el interrogatorio hecho mediante personas interpuestas.

5. EL AGRESOR RECIBE INFORMACIONES SOBRE SU VÍCTIMA (*información*).

El agresor recibe respuesta a su pregunta. Se trata de una función emparejada con la inmediatamente anterior que a menudo se presentan como un diálogo. No obstante, también puede ocurrir que se obtenga la información sin que se de el previo interrogatorio; es el caso de que la noticia llega al villano porque alguien comete una imprudencia. Por último, puede ocurrir también que esta segunda función no sea explícita, porque en el interrogatorio, sea invertido o de otra forma, se ha dejado entrever la respuesta correspondiente.

6. EL AGRESOR INTENTA ENGAÑAR A SU VÍCTIMA PARA APODERARSE DE ELLA O DE SUS BIENES (*engaño*). El agresor del protagonista, o el malo, empieza tomando un aspecto distinto y generalmente actúa por medio de la persuasión, ofreciendo a la víctima algo agradable. También puede actuar utilizando de medios mágicos u otros medios engañosos o violentos.

II. En la fase de NUDO/DESARROLLO, podemos incluir las funciones numeradas de la 7 a la 18.

7. LA VÍCTIMA SE DEJA ENGAÑAR Y AYUDA ASI A SU ENEMIGO A SU PESAR (*complicidad*). Puede que el protagonista, siendo muy inocente en un principio, se deje convencer fácilmente por el agresor o que reaccione mecánicamente a la utilización de medios mágicos o de otro.

La proposición engañosa y la aceptación correspondiente toman una forma particular en el pacto engañoso, aunque también puede obtenerse el acuerdo se obtiene por medio de la violencia, o aprovechándose de una situación difícil en que se encuentra la víctima. A veces, esa situación difícil es creada a propósito por el agresor; se trata de una *fechoría previa*.

8. EL AGRESOR DAÑA A UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA O LE CAUSA PERJUICIOS/ALGO LE FALTA A UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA; UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA TIENE GANAS DE POSEER ALGO (*fechoría/carencia*). Esta función es extremadamente importante, porque es ella la que da al cuento su movimiento. El alejamiento, la ruptura de la prohibición, la información, el engaño conseguido preparan esta función, la hacen posible o simplemente la facilitan. Por esto pueden considerar las siete primeras funciones como la parte *preparatoria* del cuento, mientras que la intriga va ligada al momento de la fechoría. Las formas que reviste esta fechoría son extremadamente variadas.

Pero no todos los cuentos comienzan, forzosamente, por la realización de una fechoría. Existen otros principios, en los cuentos que parten de una situación de *carencia* o de *penuria*, dando lugar a una búsqueda análoga a la búsqueda que sigue a la fechoría.

9. SE DIVULGA LA NOTICIA DE LA FECHORÍA O DE LA CARENCIA, SE DIRIGEN AL HÉROE CON LA PREGUNTA O UNA ORDEN, SE LE LLAMA O SE LE HACE PARTIR (*mediación, momento de transición*). Es esta la función que conlleva la aparición en escena del héroe.

Ya indicamos que hay dos tipos diferentes de héroes: el buscador y el héroe víctima, pero el momento de mediación aparece en los dos casos, ya que su sentido es provocar la partida del héroe.

Cuando se produce una llamada, esta se presenta en forma de orden o en forma de súplica. En el primer caso, va acompañada a veces de amenazas, en el segundo, de promesas, a veces de las dos cosas a la vez. La iniciativa de la partida puede surgir del héroe mismo y no de un personaje mandatario. O bien, el héroe parte como consecuencia de que se difunda la noticia de la desgracia. Estas formas de la función están relacionadas con el héroe-buscador.

Las formas siguientes tienen que ver directamente con el héroe-víctima: el héroe que es llevado lejos de casa, el héroe condenado a muerte que es liberado en secreto encontrando la posibilidad de partir.

10. EL HÉROE-BUSCADOR ACEPTA O DECIDE ACTUAR (*principio de la acción contraria*). A veces no se menciona, pero la decisión precede evidentemente a la búsqueda. Sólo existe en los cuentos cuyo héroe parte para efectuar una búsqueda. Los héroes expulsados, muertos, embrujados, traicionados, no tienen voluntad de liberarse, y este elemento está entonces ausente.

11. EL HÉROE SE VA DE SU CASA (*partida*). Es distinto del alejamiento. También difiere si se trata de la del héroe-buscador o de la del héroe-víctima; el primero tiene por finalidad una búsqueda, el segundo da sus primeros pasos por un camino sin pretender búsqueda ninguna, pero le esperan toda clase de aventuras. No es necesario que se produzca el desplazamiento en el espacio ya que en algunos cuentos toda la acción se desarrolla en el mismo lugar. A veces, por el contrario, la partida se acentúa y toma la forma de una *huida*.

A continuación se desarrolla la acción. Un nuevo personaje entra en el cuento, se la puede llamar *donante*, o, con mayor precisión, *proveedor*. Habitualmente, el héroe lo encuentra por casualidad y recibe de él un medio (generalmente mágico) que le permite a continuación solucionar el daño sufrido. Pero antes de recibir el objeto mágico, el héroe es sometido a ciertas acciones muy diversas que, sin embargo, le llevan todas a entrar en posesión de ese objeto.

12. EL HÉROE SUFRE UNA PRUEBA, UN CUESTIONARIO, UN ATAQUE, QUE LE PREPARAN PARA LA RECEPCIÓN DE UN OBJETO O DE UN AUXILIAR MÁGICO (*primera función del donante*). El donante hace pasar al héroe por una prueba, que en algunos casos se enmascara en forma de pregunta o de algún tipo de petición o de gracia.

A veces nos encontramos simplemente ante una situación de impotencia, sin que se formule ningún ruego. En estos casos el héroe tiene la posibilidad de hacer un servicio. Objetivamente nos encontramos también ante una prueba, aunque subjetivamente el héroe no la experimente como tal.

Puede tratarse del encuentro con un ser hostil que, no estando dispuesto a entregar el objeto, entabla una lucha contra el héroe; también puede ofrecerle un intercambio.

13. EL HÉROE REACCIONA ANTE LAS ACCIONES DEL FUTURO DONANTE (*reacción del héroe*). En la mayoría de los casos la reacción puede ser positiva o negativa.

14. EL OBJETO MÁGICO PASA A DISPOSICIÓN DEL HÉROE (*recepción del objeto mágico*). Existen variadas formas de transmisión, si bien en los casos en los que el héroe utiliza el engaño o el robo es porque se está enfrentado a un proveedor hostil.

15. EL HÉROE ES TRANSPORTADO, CONDUCIDO O LLEVADO CERCA DEL LUGAR DONDE SE HALLA EL OBJETO DE SU BÚSQUEDA (*desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía*)

16. EL HÉROE Y SU AGRESOR SE ENFRENTAN EN UN COMBATE (*combate*). Hay que diferenciar esta forma de la lucha (o pelea) contra el donante hostil. Puede no tratarse de un enfrentamiento físico, sino de habilidad o cualquier otra competición.

17. EL HÉROE RECIBE UNA MARCA (*marca*). A veces se trata de una herida o cicatriz, pero en otros casos puede tratarse de un regalo, como por ejemplo que la princesa le entregue un pañuelo o un anillo.

18. EL AGRESOR ES VENCIDO (*victoria*). El villano resulta derrotado en cualquiera de las formas en las que se haya producido su enfrentamiento con el protagonista.

III.- Las restantes funciones corresponden al DESENLACE de la historia.

19. LA FECHORÍA INICIAL ES REPARADA O LA CARENCIA COLMADA (*reparación*). Se trata de la consecución por el protagonista de su objetivo, ya sea venciendo en combate o mediante su astucia. En algunos casos, supone el final de la historia, pero en otras continúa.

20. EL HEROE REGRESA (*la vuelta*). El regreso se realiza por lo general de la misma forma que la llegada.

21. EL HÉROE ES PERSEGUIDO (*persecución*). En ocasiones se trata literalmente de una persecución, aunque en otros casos el malo se le adelanta para tenderle una trampa.

22. EL HÉROE ES AUXILIADO (*socorro*). Numerosos cuentos se detienen en el momento en que el héroe es salvado de sus perseguidores, aunque no siempre es este el caso. A veces el cuento somete al héroe a nuevas desgracias: se repite la fechoría, a veces bajo la misma forma, o a veces bajo una forma nueva y todo vuelve a empezar desde el principio: el encuentro fortuito con el donante, la prueba superada, el servicio realizado, la recepción del objeto mágico y su utilización para volver a su casa. Cada nueva trastada origina una nueva secuencia.

23. EL HÉROE LLEGA DE INCÓGNITO A SU CASA O A OTRA COMARCA (*llegada de incógnito*). En este punto suele ocurrir la llegada del protagonista, que pretende ocultar su identidad, al lugar donde se encuentra el falso-héroe.

24. UN FALSO HÉROE REIVINDICA PARA SI PRETENSIONES ENGAÑOSAS (*pretensiones engañosas*). El falso-héroe se atribuye las hazañas y méritos del protagonista y pretende suplantarle, para reclamar la recompensa que corresponde al auténtico héroe.

25. SE PROPONE AL HÉROE UNA TAREA DIFÍCIL (*tarea difícil*). Hay una gran variedad de exámenes posibles, y en todos los casos, si el falso-héroe o el villano intenta superar la prueba, sólo consigue fracasar.

26. LA TAREA ES REALIZADA. (*tarea cumplida*). Las formas en que se realizan las tareas corresponden con gran precisión a las formas de las pruebas. Algunas tareas se realizan antes de que sean encomendadas, o incluso antes de que aquel que las encarga exija su cumplimiento. El protagonista siempre supera esta prueba con éxito, demostrando estar en posesión de los dones que sólo posee un verdadero héroe.

27. EL HEROE RECONOCIDO (*reconocimiento*). Es reconocido gracias a la marca de la herida recibida o gracias al objeto que se recibió como regalo –como el pañuelo de la princesa-, en cuyo caso el reconocimiento se corresponde a la función en que el protagonista recibe la marca.

Puede que se le reconozca por la realización de una tarea difícil, caso que generalmente sigue a la llegada de incógnito; o también se le puede reconocer inmediatamente tras una larga separación.

28. EL FALSO HÉROE O EL AGRESOR, EL MALVADO, QUEDA DESENMASCARADO (*descubrimiento*). En la mayoría de los casos esta función se halla unida a la precedente.

Aunque a veces es el resultado de un fracaso ante la tarea que se debe realizar, en otros muchos casos se presenta bajo la forma de un relato o de una canción que relata los acontecimientos, y supone desvelar en público la falsedad del malvado.

29. EL HÉROE RECIBE UNA NUEVA APARIENCIA (*transfiguración*). Puede tratarse de un cambio físico, gracias a la intervención mágica de su auxiliar, o que aparece vestido con nuevas ropas, joyas o adornos que le otorgan una nueva apariencia. En algún caso se trata de la transfiguración únicamente de un aspecto particular del personaje, como el supuesto de que se instala en un magnífico palacio.

30. EL FALSO HÉROE O EL AGRESOR ES CASTIGADO (*castigo*). Por lo general, sólo son castigados el agresor de la segunda secuencia y el falso héroe; el primer

agresor sólo es castigado en el caso de que no haya ni combate ni persecución en la historia. En el caso contrario, muere durante la batalla o durante la persecución.

En algún caso, gracias a la benevolencia del héroe, es perdonado.

31. EL HÉROE SE CASA Y ASCIENDE AL TRONO (*matrimonio*). El cuento se termina en este punto. Esta función consiste en que el protagonista reciba su recompensa, que a veces será recibir la mano de la princesa, pero no necesariamente debe consistir en el matrimonio. Por ello, se cumple igualmente esta función cuando recibe una recompensa en dinero o una compensación de otro tipo.

El análisis de Propp sentó las bases para el desarrollo de la teoría de Joseph Campbell sobre el viaje del héroe. En *El Héroe de las Mil Caras*, Campbell establece la fórmula de la aventura mitológica:

El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito.

(...)

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”

(1959, p.35)

La aventura del héroe normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear antes descrita: “una separación del mundo, la penetración de alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.” (1959, p.40). En resumen, el viaje del héroe atraviesa las siguientes etapas:

I. LA PARTIDA. Viene a coincidir con el Planteamiento de la trama.

1. LA LLAMADA A LA AVENTURA. La llamada a la aventura “levanta el velo que cubre un misterio de transfiguración” (1959, p.55). El heraldo o mensajero de la aventura puede resultar oscuro, incluso terrorífico, pero hay “una atmósfera de irresistible fascinación en la figura que aparece repentinamente como guía, para marcar un nuevo período, una nueva etapa en la biografía.” (1959, p.58).

2. LA NEGATIVA A LA LLAMADA. Si no se atiende la llamada, la aventura se convierte en una negativa y el individuo en la víctima necesitada de salvación.

Los mitos y cuentos populares de todo el mundo ponen en claro que la negativa es esencialmente una negativa a renunciar lo que cada quien considera como su propio interés. (...) La divinidad misma se convirtió en objeto de terror porque obviamente, si uno es el dios de sí mismo, entonces Dios mismo, (...) la fuerza que ha de destruir nuestro sistema egocéntrico, se convierte en un monstruo.

(...)

El individuo es hostigado, de día y de noche, por el ser divino que es la imagen del yo vivo dentro del laberinto cerrado de nuestra propia psique desorientada (...) El individuo sólo puede aferrarse a sí mismo furiosamente, como Satán, y estar en el infierno. O doblegarse, dejarse aniquilar por fin, en Dios.

La literatura del psicoanálisis abunda en ejemplos de esas fijaciones desesperadas. Lo que representa es la impotencia de prescindir del ego infantil con su esfera de relaciones y de ideales emotivos. El individuo se encierra en las paredes de su infancia, el padre y la madre son los guardianes del umbral y el alma débil, temerosa de algún castigo, fracasa en su intento de atravesar la puerta y renacer en el mundo exterior.”

(Campbell, 1959, pp. 62-64)

3. LA AYUDA SOBRENATURAL. Cuando se atiende a la llamada, el héroe se encuentra con una figura protectora –como el hada madrina- que le proporciona amuletos contra el monstruo que debe enfrentar.

4. EL CRUCE DEL PRIMER UMBRAL. Es el momento de encontrarse al *Guardián del Umbral*. Es tanto el ser protector dispuesto a impedir que el protagonista traspase límites peligrosos, como el destructor que le hace adentrarse en una zona desconocida de experiencia.

5. EL VIENTRE DE LA BALLENA. Tras el cruce del primer umbral, “el primer paso en la zona sagrada de la fuente universal” (Campbell, 1959, p.80), entra en una nueva zona de experiencia donde transita a una esfera de renacimiento.

La idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento queda simbolizado en la imagen mundial del vientre de la ballena. El héroe en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto. (...)

Este motivo popular subraya la lección de que el paso del umbral es una forma de autoaniquilación. (...) El templo interior, el vientre de la ballena y la tierra celeste, detrás, arriba y debajo de los confines del mundo, son una y la misma cosa. Por eso las proximidades y entradas de los templos están flanqueadas y defendidas por gárgolas colosales (...). Éstos son los guardianes del umbral que apartan a los que son incapaces de afrontar los grandes silencios del interior. (...) Ilustra el hecho de que el devoto en el momento de su entrada al templo sufre una metamorfosis. (...) Alegóricamente, pues, la entrada al templo y la zambullida del héroe en la boca de la ballena son aventuras idénticas; ambas denotan, en lenguaje pictórico, el acto que es el centro de la vida, el acto que es la renovación de la vida.

“Ninguna creatura –escribe Ananda K. Coomaraswamy- puede alcanzar un más alto grado de naturaleza sin dejar de existir”

(Campbell, 1959, pp.88-90)

II.- LA INICIACIÓN. En esta segunda fase se procede al desarrollo de la aventura del héroe, siendo el período en que debe producirse el cambio sustancial que le llevará a una auténtica transformación.

1. LAS PRUEBAS. En la fase de iniciación, una vez atravesado el umbral, el héroe debe pasar una serie de pruebas y tareas difíciles.

2. EL ENCUENTRO CON LA DIOSA. “La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente como un matrimonio místico (...) del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo.” (1959, p.104). Este matrimonio representa el dominio total de la vida por parte del héroe.

3. LA MUJER COMO TENTACIÓN. A pesar de la denominación de este paso, la tentación no tiene que estar representada necesariamente por una mujer; se trata de una metáfora de las tentaciones de la vida que pueden apartarlo de su misión.

4. LA RECONCILIACIÓN CON EL PADRE. Cuando el héroe ha sido completamente probado puede producirse la reconciliación con el padre, pero no antes, porque si el padre se muestra indulgente y permite que el hijo asuma roles para los que no se encuentra debidamente iniciado, sobreviene el caos. Esta etapa es el encuentro con quien ostenta el poder en su vida, por lo que puede no tratarse realmente de su padre.

5. APOTEOSIS. El héroe obtiene un periodo de paz y plenitud antes de iniciar su regreso, tras sentirse renacido.

6. LA GRACIA ÚLTIMA. Antes de iniciar su retorno, el héroe ha de encontrar el *elixir*, la gracia última que los dioses y diosas custodian, y apoderarse del mismo, aunque sea con engaños, si estos se muestran excesivamente severos o cautelosos. Una vez completada esa misión, la labor del héroe consiste “en regresar con su trofeo trasmutador de la vida” (1959, p.179), para completar con ello el ciclo completo.

III. EL REGRESO. Al regresar al hogar, el héroe completa su viaje; es el momento del desenlace. Su reintegración a la sociedad es indispensable para la circulación continua de la energía espiritual dentro del mundo, y plantea distintas posibilidades:

1) “La negativa al regreso” o el mundo negado; 2) “La huida mágica”, o la fuga de Prometeo; 3) “El rescate del mundo exterior”; 4) “El cruce del umbral del regreso” o la vuelta al mundo normal; 5) “La posesión de los dos mundos”; y 6) “Libertad para vivir”, la naturaleza y función de la gracia última.
(1959, p.41)

1. LA NEGATIVA AL REGRESO. No se cierra el ciclo completo, puesto que el héroe no vuelve para entregar el *elixir* que supondrá la renovación de la comunidad.

2. LA HUIDA MÁGICA. La huida se produce cuando el trofeo se ha obtenido contraviniendo la voluntad del guardián o el deseo de regresar del héroe se ve obstaculizado por dioses o demonios, originándose una persecución. “Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas” (1959, p.182)

3. EL RESCATE DEL MUNDO EXTERIOR. No en todos los casos el héroe consigue volver por sus propios medios y necesita ser asistido por el mundo exterior, tiene que ser rescatado.

4. EL CRUCE DEL UMBRAL DE REGRESO. Tras explorar la dimensión olvidada del reino de los dioses, el héroe debe volver al mundo humano, y sobrevivir al impacto de atravesar el umbral de regreso.

...la crisis final de todo, ante la cual la excursión milagrosa no ha sido sino un preludio, la crisis de la suprema y paradójica dificultad del cruce del umbral al regreso del héroe del reino místico a la tierra de la vida diaria. Ya sea rescatado desde el mundo exterior o impulsado por el mundo inferior, o dirigido gentilmente por las divinidades guías, el elegido tiene que volver a entrar con su don a la hace tiempo olvidada atmósfera de los hombres que son fracciones e imaginan ser completos. Todavía debe enfrentarse a la sociedad con su elixir (...) Muchos fracasos atestiguan las dificultades de este umbral afirmativo de la vida. El primer problema del héroe que regresa es aceptar como reales, después de la experiencia de la visión de plenitud que satisface el alma, las congojas y

los júbilos pasajeros, las banalidades y las ruidosas obscenidades de la vida. ¿Por qué volver a entrar en un mundo así?

(Campbell, 1959, p.200-201)

5. LA POSESION DE LOS DOS MUNDOS. Cuando el iniciado vuelve al mundo humano, ha tenido una visión que trasciende al alcance normal, abriéndose ante él el destino de la vida como un todo, en términos adecuados a su entendimiento humano. Se busca la renuncia del individuo a sus limitaciones personales para renacer en la unificación con la divinidad.

6. LIBERTAD PARA VIVIR. La conciencia del individuo debe reconciliarse con la voluntad universal, valorando la verdadera relación entre los pasajero y lo imperecedero.

Las aventuras del héroe del cuento de hadas, de la leyenda o del mito tienen numerosos puntos en común, existiendo muy poca variedad en su morfología. Aún cuando se omita algún elemento básico del arquetipo, de algún modo podemos hallarlo implícito en otro. Las diferencias radican en las consecuencias de la aventura y el alcance de las hazañas del héroe.

Típicamente, el héroe del cuento de hadas alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico, histórico-mundial. De allí que mientras el primero, que a veces es el niño menor o más despreciado, se adueña de poderes extraordinarios y prevalece sobre sus opresores personales, el segundo vuelve de su aventura con los medios para lograr la regeneración de su sociedad como un todo. Los héroes tribales o locales (...) entregan su dádiva a un solo pueblo; los héroes universales (...) traen un mensaje para el mundo entero.

(Campbell, 1959, p.42)

El perfil de los mitos y de los cuentos puede ser dañado u oscurecido, porque en muchas historias se aíslan o se aumenta alguno de sus elementos típicos, se agrupan ciclos

independientes en una sola serie, se modifican rasgos que se consideran arcaicos, o se revisan para encuadrarlos en la cultura local, amén de las inevitables dislocaciones que se producen por el simple hecho de que una historia tradicional se ve sometida a innumerables repeticiones.

En las últimas etapas de muchas mitologías, las imágenes clave se esconden como agujas en grandes pajares de anécdotas y racionalización secundarias; pues cuando una civilización ha pasado desde el punto de vista mitológico al seglar, las imágenes más antiguas ya no son sentidas ni del todo aprobadas. En la Grecia helenística y en la Roma imperial, los antiguos dioses fueron reducidos a patrones cívicos, mascotas domésticas y favoritos literarios. Incomprendidos temas heredados, fueron racionalizados y reinterpretados para adecuarlos a finalidades contemporáneas. (...) Los *mitos* se leían como idilios sobrehumanos. (Campbell, 1959, p.226)

El desarrollo del viaje del héroe, es simplificado por su discípulo Chris Vogler, quien reconoce que se trata de conceptos que “proceden de la honda estructura de la psicología de Carl G. Jung y los estudios míticos de Campbell” (p.11).

Será su esquema de viaje, compuesto por doce etapas, el que sigamos al realizar nuestro análisis, expuesto en la obra *El Viaje del Escritor*, tomando en cuenta que se trata de una forma, no de una fórmula que propicie la reiteración vacía; “una cierta dosis de forma es necesaria para llegar a un amplio sector del público (...) siempre y cuando no peque de predecible, estereotipada y proponga una variación interesante (...) innovadora” (p.16).

Para Vogler (2002) “ todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños. Comúnmente se les conoce por el nombre de el viaje del héroe” (p.31).

1. EL MUNDO ORDINARIO. Se presenta para destacar el contraste con el Mundo Especial.

La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, (...) para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella. «Como pez fuera del agua» (...). Si lo que se pretende es mostrar a un pez fuera de su hábitat natural, fuera del agua, en primer lugar deberá mostrarlo en su **mundo** ordinario, a fin de crear un vívido contraste con el mundo nuevo y extraño (Vogler, 2002, p.47).

2. LA LLAMADA A LA AVENTURA. A partir de ese momento, ya no puede permanecer en su mundo, debe enfrentarse al problema, al desafío o a la aventura.

La llamada a la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe: hacerse con un tesoro o con el amante, obtener venganza o enderezar las cosas, alcanzar un sueño, enfrentarse y superar un reto o cambiar de vida. (Vogler, 2002, p.48).

3. EL RECHAZO DE LA LLAMADA. Expresa las dudas y los miedos sobre si continuar la aventura o permanecer en el mundo ordinario; el héroe se muestra reticente.

Ésta es una cuestión que tiene mucho que ver con el miedo. Con mucha frecuencia llegados a este punto el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de suerte que rechaza la llamada o bien expresa su renuencia. (...) Será necesaria una influencia externa –un cambio de las circunstancias, una ofensa mayor contra el orden natural de las cosas o el encuentro con un mentor– para que logre superar ese instante de miedo absoluto y paralizante. (Vogler, 2002, p.49).

4. EL MENTOR. También denominado el anciano o anciana sabios, se trata del personaje que prepara al héroe para enfrentar lo desconocido, incluso a veces tendrá que empujarlo a iniciar el viaje.

La relación que se establece entre el héroe y el mentor es uno de los temas más comunes de la mitología, y uno de los más ricos en el plano simbólico. Equivale al lazo que se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, dios y hombre.

(...)

La función del mentor consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. Puede darle consejos, servirle de guía o proporcionarle pócimas mágicas. (...)

Sin embargo, el mentor no podrá acompañar al héroe hasta el final del viaje. (Vogler, 2002, p.50).

5. TRAVESÍA DEL PRIMER UMBRAL. Es la entrada al Mundo Especial; se trata del punto de inflexión entre el planteamiento y el desarrollo del viaje, el momento en que el héroe se compromete con el viaje y ya no puede echarse atrás.

Finalmente el héroe accede a internarse en la aventura y penetra por primera vez en el mundo especial de la historia. Lo hace como resultado de **atravesar el primer umbral**, de suerte que acepta todas las consecuencias que puedan derivarse de dicha empresa (...). Es en este momento cuando da inicio la historia y empiezan a sucederse las aventuras. (Vogler, 2002, p.50).

6. LAS PRUEBAS, LOS ALIADOS Y LOS ENEMIGOS. El héroe se irá enfrentando a nuevos retos y pruebas, encontrándose por el camino a quienes serán los aliados y enemigos, así como va asimilando las reglas del Mundo Especial. Se producen escenas que “favorecen el desarrollo del personaje a medida que observamos cómo el héroe y sus compañeros reaccionan bajo presión” (Vogler, 2002, p.51).

7. APROXIMACIÓN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA. Cuando el héroe penetre en el lugar de sus temores, estaremos ante el momento en que se cruza el Segundo Umbral, el que marca realmente el peligro.

Y en última instancia, el héroe se aproxima al lugar que encierra el máximo peligro, que a menudo se encuentra bajo tierra, donde se esconde el objeto de su búsqueda. Suele tratarse del cuartel general del mayor enemigo del héroe (...), **su caverna más profunda**. Cuando el protagonista penetra en el lugar de sus temores cruzará el segundo gran umbral. Los héroes suelen detenerse a sus puertas, en preparación para lo que se cierne sobre ellos (...). Esta fase se denomina la **aproximación o el acercamiento**.

En la mitología, la caverna más profunda puede adoptar la forma del reino de los muertos, el Hades.

(Vogler, 2002, p.52)

8. LA ODISEA (EL CALVARIO). El héroe enfrenta el mayor peligro, su futuro resulta incierto y se trata de un momento de *vida o muerte*, del que resulta como iniciado.

La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme. Se enfrenta a una muerte posible y da inicio a la batalla con la fuerza hostil. La odisea (...) constituye un «momento negro» para la audiencia, que es mantenida en tensión y se arroba al no saber si el protagonista fenecerá o sobrevivirá a semejante trance. (...)

Se trata de un momento crítico en la historia, una odisea en la que el héroe debe morir o parecer morir para que pueda renacer seguidamente. Constituye una fuente de gran trascendencia, pues de ella mana la magia del mito *heróico*. Las experiencias *acaecidas* en las etapas previas han inducido a nuestra total identificación con el héroe y su destino. (...)

Cada historia precisa de un momento crítico y decisivo en el que el héroe o sus propósitos corra un serio peligro de muerte.

(Vogler, 2002, pp.53-54)

9. LA RECOMPENSA. Tras haber sobrevivido, recibe su recompensa, que puede ser un objeto singular, un conocimiento o una experiencia, la resolución de un conflicto anterior o una reconciliación. “Con tesón y constancia se ha ganado el título de «héroe», tras haber corrido un riesgo extremo por el bien de la comunidad” (Vogler, 2002, p.55).

10. EL CAMINO DE REGRESO. Es el momento de decidir el retorno al Mundo Ordinario e inicia la fase de desenlace.

“Esta etapa realza la firme decisión de regresar (...) cae en la cuenta de que es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas” (Vogler, 2002, p.56).

11. LA RESURRECCIÓN. El héroe debe realizar un último enfrentamiento, a modo de rito de renacimiento antes de volver a su mundo.

Es una suerte de examen final para el héroe, que deberá superar una vez más para refrendar las lecciones aprendidas en el transcurso de la odisea.

Estos momento de muerte y renacimiento transforman al héroe, tanto que regresa a su vida ordinaria anterior convertido en un nuevo ser con nuevas miras. (Vogler, 2002, p.56)

12. EL RETORNO CON EL ELIXIR. Se produce el regreso del héroe, que sólo habrá completado su aventura si al volver ha traído consigo un *elixir* desde el Mundo Especial -sea una amor, un tesoro, un amigo, un don, un conocimiento o un aprendizaje- que supone un beneficio para el mundo ordinario.

“A menos que se regrese de la odisea en la caverna más profunda con algún «trofeo», el héroe estará condenado a revivir la aventura” (Vogler, 2002, p.58).

2.3.5. Las transformaciones del héroe

La literatura nos ofrece un amplio catálogo de héroes, que han evolucionado adaptándose a los cambios culturales y los nuevos medios de comunicación, de manera que “el espíritu heroico se reaviva, se renueva y se reforma continuamente” (Meyer, 2008, p.48).

De los muchos tipos de héroes que existen, en el año 1921 Lewis Farnell publicó una obra en que esquematizó siete tipos, pretendiendo recoger en dicha categorización todos los existentes de manera práctica. Estas categorías¹² quedaban configuradas así:

- Hieráticos héroes-dioses de origen cultural
- Héroes o heroínas sacros que se hallan asociados a algún dios
- Figuras profanas que eventualmente pueden llegar a ser divinizadas
- Héroes épicos
- Héroes epónimos o genealógicos ficticios
- Númenes funcionales y culturales (frecuentemente de importancia local)
- Hombres reales que fueron elevados a héroes con carácter póstumo

En las estructuras épicas, los patrones del comportamiento heroico se fundamentan en el deseo del ser humano de durar y prevalecer. Para Meyer, el problema de la teoría de Campbell radica en que “la identidad del héroe se confunde con los acontecimientos de su historia. ¿Es el héroe el creador de la historia o es la historia la que hace al héroe?” (2008, p.43).

Northrop Frye, en su *Anatomía de la Crítica*, intenta lograr dar respuesta a dicha pregunta, examinando las diferentes estructuras de la poesía, de la ficción y del drama. Frye se percató que en el segundo capítulo de la *Poética*, Aristóteles observa varios tipos de personajes en las obras literarias, propugnando que la moral –la bondad y la maldad- establece una “especie de división en clase sociales dentro de la misma literatura” (Meyer, 2008, p.43): la gente buena es noble tanto en su conducta como en su cuna, mientras que los malos son de clase baja.

En oposición a la visión aristotélica, según recoge Meyer (2008, pp.44-47), Frye establece la clasificación del héroe literario, demostrando con esta categorización que la literatura es capaz de explicar las reacciones de los individuos ante situaciones o tramas

¹² Para Kirk, el esquema de Farnell tiene cierto mérito, aunque no recoge a figuras heroicas importantes, como Perseo o Edipo, mientras convierte en categoría a algunos héroes irrelevantes, pues son los semidivinos y los épicos quienes dominan el sector heroico.

muy complejas, en las que aflora su verdadera naturaleza, incluso de forma más clara que lo pueda hacer la filosofía o la antropología. La clasificación contempla cinco tipos de héroe:

- El Héroe Mítico. De naturaleza divina o semidivina, sigue determinado patrón de comportamiento y es el personaje más próximo al héroe definido por Campbell.

- El Héroe Romántico. Aunque extraordinario, es muy humano y, por ende, proclive a la tragedia y el sufrimiento, que en su viaje ha de ser puesto a prueba para que pueda realizar una labor de aprendizaje que le acaben convirtiendo en una figura perfeccionada.

- El Héroe Mimético Superior. Se inspira en héroes mucho más formidables que él, viéndose obligado a asumir un papel de liderazgo, sin contar con la magia ni la intervención divina, por lo que depende de sí mismo. Está abierto a la crítica, del lector y de los demás personajes.

- El Héroe Mimético Inferior. Se trata, esencialmente, del moderno antihéroe, el hombre común y corriente, que sufre y actúa a modo de espejo de la vida cotidiana del lector. Su trabajo consiste en mantener la unidad y el orden o perecer en el intento. Al fracasar, refleja los defectos del lector; cuando triunfa, transmite un atisbo de esperanza para alcanzar la felicidad.

- El Héroe Irónico. Es el prototipo del *superviviente*, capaz de superar todos los obstáculos a pesar de su baja procedencia.

Bruce Meyer, tras intentar definir al héroe, como concepto universal, y concluir que la complicación de tal definición radica en que “tiene mil caras, aunque él sea único e individual como cada uno de nosotros (...) cada uno de ellos es, a un mismo tiempo, único y altamente personal” (2008, p.29), procede a dedicar cada uno de los capítulos restantes de su obra a un tipo de héroe:

- El héroe común. Con el estreno de *Muerte de un viajante*, Arthur Miller demostró que la tragedia no estaba reservada en exclusiva para la gente de alta alcurnia, los individuos que en el mundo clásico se conocen como *spoudaios*, que se encuentran en un nivel superior al hombre común. “Miller estaba decidido a cambiar esa situación [habiendo escrito] «Creo (...) que el hombre común, como tema central de una tragedia del más alto nivel, es tan apto como solían ser los reyes»” (Meyer, 2008, p.72). La figura opuesta al *spoudaios*, es el *phaulos*, personajes normales y corrientes, que se convierten en espejo frente al hombre común “para recordarle que vale la pena tener sentido del humor y que no debe tomarse en serio a sí mismo” (Meyer, 2008, p.77). El héroe común es accesible, lo que el lector puede encontrar en él también puede hallarlo en sí mismo, y habla “a favor del individuo (...), cuyos derechos son legalmente inalienables” (Meyer, 2008, p.104)

- El héroe trágico. Cuando Aristóteles destaca en su *Poética* que, para el héroe trágico, el cambio de fortuna tiene que ser descendente -de la prosperidad a la miseria-, sin deberse a su conducta depravada, sino a algún grave error cometido por alguien que es mejor o igual al héroe, pero nunca peor que este, lo que sugiere es “que el héroe trágico no está necesariamente loco cuando comete una acción incalificable, sino que lo hace porque se ve arrastrado a ello por un erróneo sentido del bien.” (Meyer, 2008, p.118). Siguiendo con lo establecido en la *Poética*, para resultar creíble, el héroe trágico debe poseer cuatro cualidades: ser adecuado, semejante, consistente y bueno.

Para ser «adecuado», tenía que coincidir con lo que el público esperaba de él. «Semejante» quería decir que los espectadores fueran capaces de ver algo de sí mismos (...) en la figura del héroe. Para ser «consistente» (...) conducirse de acuerdo con los rasgos característicos de su personalidad y no actuar, repentinamente, de forma tal que pareciera un personaje diferente. Y (...) la «bondad» (...) la entendía como el necesario ingrediente que se da en la nobleza, un elemento nuclear que separa a un *spoudaios* de un *phaulos* y, en definitiva, al héroe del antihéroe
(Meyer, 2008, p.120)

Lo que sitúa al héroe trágico por encima de los demás, aun cuando la muerte no haga distinciones y todos tengan el mismo final, es que su alma posee nobleza, una característica que la muerte no puede destruir porque “la dignidad es una cualidad imperecedera. Es el sello distintivo del ser humano relevante” (Meyer, 2008, p.143)

- El héroe infausto. Un héroe sombrío, producto de la reflexión sobre el mundo interior, campo de batalla entre el vicio y la virtud. Vive una vida misteriosa, desafiando normas y convencionalismos sociales, falto de control ante sus pasiones. Será el hombre que caiga, pero aprenderá a confiar en sí mismo y elevarse hacia “principios sublimes que, si bien intangibles, se hallan a disposición tanto del mundo como de él mismo” (Meyer, 2008, p.197)

- El héroe santo. Sus ideales son espirituales, librando sus batallas en dos frentes, el temporal y el extratemporal, a la vez que “actúan como nexos de unión entre la divinidad y la realidad” (Meyer, 2008, p.200)

- El héroe épico y romántico. Es un personaje de fuerza sobrehumana que, para superar las pruebas extremadamente difíciles que debe enfrentar, se ve auxiliado por poderes extraordinarios. De naturaleza superior a la mortal, son presentados en términos de su linaje; importa su estirpe, su identidad familiar antes que la personal, pues sus ancestros especifican las peculiaridades de su carácter. Son potentes porque aseguran al lector que pueden, y deben, hacerse las cosas imposibles, con un sentido de la responsabilidad superior al de la mayoría. “Lo que separa al héroe épico del trágico es que el primero desea controlar su propio destino antes que ser un mero muñeco a merced de los acontecimientos” (Meyer, 2008, p.255). Emprenden viajes grandiosos que se convierten en procesos de autodescubrimiento, centrándose la mayoría de las veces no en el destino al que se dirige sino en el aprendizaje sobre sí mismo que se produce a lo largo de su periplo, ya que es el viaje en sí lo que le otorga su condición de personaje heroico y no la llegada al punto de destino. En su trayecto encuentra enigmas, obstáculos, retrasos, que le van fortaleciendo hasta llegar a su enfrentamiento con la muerte, “se ve obligado a pasar por una *nekusis* (...) buceando bajo (...) una realidad alternativa y metafórica

del mundo consciente, un lugar carente por completo de vida” (Meyer, 2008, p.264) Al mirar de frente a la muerte y sobrepasarla, el héroe resulta elegido para alcanzar un conocimiento divino que sólo se adquiere tras esa experiencia. El héroe épico intenta vencer todos los males para poner orden en el caos.

- El héroe sobrenatural y divino. Personaje con cualidades similares a las divinas, que por sus dones especiales se ve apartado de la humanidad. Encarna el factor capacidad y en su figura aúna el ser digno de que se le profese una veneración divina y representar el arquetipo del ser humano capaz de lograr grandes hazañas a pesar de que su destino, como el de cualquiera, sea la muerte. Este héroe, en el fondo, considera que puede vencer de alguna manera a la muerte, aún después de experimentarla, la muerte no será letal para con él y le dejará “incólume en su propia naturaleza. (...) la victoria sobre la muerte representa un orden largamente deseado en la naturaleza, un regreso a aquel estado paradisiaco en que originalmente se encontraba el hombre” (Meyer, 2008, p.301).

Joseph Campbell (1959), se refiere a las Transformaciones del Héroe, aludiendo al Héroe Primordial y al Héroe Humano, al Héroe Guerrero y el Héroe Amante, el Héroe Emperador y Tirano, o el Héroe Redentor del Mundo y el Héroe Santo. Parte de la diferenciación de dos etapas:

La primera, de las emanaciones inmediatas del Creador Increado a los personajes fluidos pero fuera del tiempo de las edades mitológicas; la segunda, de los Creadores Creados a la esfera de la historia humana. (...) El ciclo cosmogónico, (...) ha de seguir adelante por medio de (...) los héroes de carácter (...) humano.

(p.177)

En principio fue el emperador portador de una especial fuerza creadora, que realiza un trabajo protohumano o sobrehumano para establecer los fundamentos de la civilización humana. Pero avanza el ciclo cosmogónico y sobreviene un periodo en el que se requiere una labor específicamente humana, donde lo necesario es un espíritu humano

perfecto, alerta a las necesidades y esperanzas del corazón. “Por lo tanto, el ciclo cosmogónico genera un emperador en forma humana que permanecerá frente a todas las generaciones como el modelo del rey hombre” (Campbell, 1959, p.178)

El héroe guerrero es el héroe mitológico clásico, el campeón de cuanto está por hacer; “el dragón que debe ser muerto por él, es precisamente el monstruo del *status quo*: Soporte, el guardián del pasado” (Campbell, 1959, p.187). Lo que convierte a ese enemigo en un tirano es que está en situación de poder y utiliza su autoridad en provecho propio. Le pierde el orgullo, hasta el punto de considerar que su fuerza le es propia, confundiendo la sombra con la sustancia, destinado a ser engañado. “El héroe mitológico que reaparece desde la oscuridad (...) trae un conocimiento del secreto de la condena del tirano” (Campbell, 1959, p.188).

El héroe amante encuentra en la mujer la imagen del destino que él está llamado a liberar. “Ella es la ”otra porción” del héroe mismo, pues “cada uno es ambos”: Si la estatura de él es la de monarca del mundo, ella es el mundo, y si él es un guerrero, ella es la fama” (Campbell, 1959, p.190).

El héroe supremo no se limita a continuar la dinámica del ciclo, sino el que reabre los ojos a la Presencia Única. El emperador no es ya una figura de acción sino la representación del cetro o de la ley. Su aventura es el viaje hacia el padre, que es lo desconocido invisible. Si logra ser bendecido por éste, vuelve para representarle entre los hombres. Es el héroe que se ha centrado en la fuente y hace visible el reposo y la armonía del lugar central. Pero en el carácter representativo del padre puede haber un deterioro.

Cuando el emperador ya no relaciona los dones de su reinado con su fuente trascendental (...) no es mediador entre dos mundos (...) cae la experiencia de la fuerza sobrenatural. (...) El emperador se convierte en el ogro-tirano (...), el usurpador de quien debe salvarse el mundo. (Campbell, 1959, p.194).

Los héroes que vuelven con el grado más alto de iluminación son los redentores del mundo. “Sus mitos adquieren proporciones cósmicas. Sus palabras llevan a una autoridad superior a todo lo dicho por los héroes del centro y del libro” (Campbell, 1959, p.194).

En cuanto al héroe santo, se trata del asceta, el que renuncia al mundo. “Estos héroes están por encima de la vida y también por encima del mito.” (Campbell, 1959, p.197).

Cuando Vogler (2002) aborda las variantes del héroe, señala: los resueltos y los reticentes, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores (pp.71-75).

La primera distinción se da entre los que desean serlo y los que no, encontrándonos con los héroes resueltos, activos y comprometidos con la aventura frente a los héroes reticentes, vacilantes, dubitativos y pasivos, que requieren una motivación externa.

El *antihéroe* no debe considerarse no es lo opuesto, sino un tipo concreto de héroe que pudiera considerarse un villano pero cuenta con la simpatía del público, y puede ser de dos tipos:

- personaje de comportamiento parecido al héroe pero que arrastra alguna herida o manifiesta un fuerte toque de cinismo, son rebeldes y desafían a la sociedad, en la que se comportan como marginados o proscritos.
- héroe trágico, figura central de la historia que puede resultar desagradable o sus acciones resultar deplorables; seres imperfectos que no consiguen superar sus demonios, siendo superados por sus defectos incluso cuando tengan mucho encanto y cualidades.

Los héroes son en su mayoría sociables, y se contraponen a los héroes solitarios, cuya historia se inicia al enemistarse con la sociedad, siendo la soledad su mundo ordinario.

En cuanto al héroe catalizador, aun cuando constituya la figura central y realiza acciones heroicas, no experimenta cambios puesto que su función es provocar la transformación de los demás.

2.3.6. Las representaciones del mito en el audiovisual

Ahora bien, “al comienzo” lo que acontecía era esto: los Seres divinos o semidivinos desarrollaron su actividad sobre la tierra. La nostalgia de los orígenes es, pues, una nostalgia religiosa. El hombre desea reencontrar la presencia activa de los dioses, desea asimismo vivir en un Mundo tan fresco, puro y “fuerte” como salió de las manos del Creador. (...) Nostalgia semejante conduce fatalmente a la repetición continua de un número limitado de gestos y comportamientos. Hasta cierto punto se puede incluso decir que el hombre religioso, sobre todo en las sociedades “primitivas”, es por excelencia un hombre paralizado por el mito del eterno retorno.

(Mircea Eliade, 1981)

Este texto de Eliade nos adentra en la concepción del “eterno retorno”, cuestión recurrente no sólo en el hombre primitivo y/o religioso, sino en toda forma de creación humana. Eliade relaciona además la creación en sí como el eterno retorno, ya que al ser toda la creación una obra divina, lo sagrado se ve representado en la irrupción de energía creadora en el mundo. El eterno retorno puede ser visto en la literatura, en la historia misma de las civilizaciones (*historia est magistra vitae*), en el arte (Renacimiento, Neoclasicismo, el patetismo barroco), y en definitiva, en toda la creación del hombre, incluido el ámbito que aquí nos atañe, que es el audiovisual, como medio eminentemente propio y primordial de la cultura de masas y plataforma de difusión y fijación por excelencia del imaginario cultural contemporáneo. El conocimiento, la cultura colectiva, la realidad compartida, incluso el individuo y la colectividad se comportan de un modo simbólico: emplean la figuración para hacerse inteligibles; así su realidad y las formas mediáticas de ésta son fundamentalmente imaginativas, pues están configuradas y creadas mediante formas simbólicas y narrativas míticas. El hombre conoce y construye su realidad cotidiana conforme a símbolos, mitos, metáforas y la realidad mediática es un reflejo de esto, pues los medios construyen la realidad y la difunden mediante los mismos procesos (Sola Morales, 2013).

Para adentrarnos en el estudio de la transcendencia del mito, debemos acudir a las producciones anglonorteamericanas, en primer lugar por su influencia a nivel mundial (especialmente en Occidente) y por ser el referente de la industria cultural, pero también por el peso que ha adquirido el elemento simbólico y metafórico, y el mítico-metafórico en su estética más reciente (Dorfles, 1969). El mito, puede trascender o no de la mano con la iconografía clásica, es decir, la imagen y su significado original pueden presentarse juntos o por separado. Como apunta Elvira Barba (2013) en *Arte y mito. Manual de iconografía clásica*, la representación iconoclasta olvida el sentido mitológico original de las imágenes con la caída del paganismo, y no es hasta el Renacimiento cuando recobra este sentido (para algunos artistas). Si bien habrá autores que imiten la forma ignorando el fondo, habrá otros que incluso la utilizarán para conferirle a su obra un significado añadido, sólo accesible para los espectadores más cultos. A este respecto cabe preguntarse si la evolución actual de los mitos en las series de televisión responden al primer o al segundo caso, ¿los guionistas y show runners son conscientes del mito que están postergando o simplemente reproducen una estructura? ¿se produce acaso alguna de estas situaciones o simplemente hay estructuras míticas que han pasado, como el fuego, a formar parte del saber nomológico?

Díez Puertas (2006) habla del mito como la forma más perfecta del saber narrativo, y aunque ya no deba entenderse como la búsqueda de la verdad como ocurría en las sociedades preindustriales, no cabe duda de su vigencia en cuanto a su función poética. El mito sigue entreteniéndolo y esconde debajo de la ficción un contenido filosófico, fundamentalmente ético y estético; por eso su contenido se ha actualizado en nuevas formas de ficción que no son más que distintas evoluciones o adaptaciones del mito. Más aún, este autor abre la puerta a la teoría de que el *doce* estético prevalece sobre el mensaje, aseverando que ciertos autores sostienen que los mitos fueron en principio simples relatos y que después es cuando se introduce el contenido explicativo y operativo, Malinowski, sin embargo, no considera al mito una historia, una simple fantasía sin sentido, sino una importante fuerza cultural (Malinowski, 1974).

A este respecto, Gombrich (2005) defiende que el arte requiere tanto de creatividad como de tradición. Si bien no es, como en la ciencia, un cadena de eslabones que se

sucedan, la tradición es inseparable de la creación artística, pues la originalidad se limita a lo nuevo, y lo nuevo es lo concerniente al periodo o a la corriente a la que se circunscribe, pero esto se cimenta sobre toda una tradición anterior. Por ejemplo, si analizamos la historia de Agamenón en Sófocles, una pintura en cerámica griega que represente el mito de Ifigenia, o el destino de Stannis Baratheon en la 5ª temporada de Juego de Tronos, encontramos en cada una de estas manifestaciones artísticas una nota de originalidad, en cuanto es nuevo, no es una copia de algo anterior. Sin embargo, las tres están relacionadas entre sí por la tradición, ya que sin Sófocles no sabríamos el sacrificio de Ifigenia representado en la cerámica y no encontraríamos en Stannis a un Agamenón que sacrifica a su hija para ganar la guerra que le traerá la muerte (a Stannis, que sobrevive a la contienda, lo mata Brienne, y a Agamenón, tras haber hecho sucumbir a Troya lo mata su mujer Clitemnestra con ayuda de su amante Egisto).

En cuanto a la huella más o menos palpable en las imágenes actuales, no debemos quedarnos en lo anecdótico, en lo diferencial, sino en su trasfondo, la imagen no existe sin lo imaginario, es irreal, su realidad reside en su contenido histórico. Y este contenido histórico puede ser o no conocido por el receptor. El mito tiene una concepción simbólica, entendida pues como una forma expresiva y comunicativa que tiene su origen en una situación analógica y transferida de sucesos, de imágenes, de situaciones, de las que son a veces un registro inconsciente y a veces una transcripción metafórica, pero sumergida siempre de un halo de indeterminación racional, que es precisamente lo que permite diferenciarlas de las formas perfectamente racionalizadas, tales como las transmisibles a través de las expresiones lingüísticas normales de la palabra o de la figuración (Dorfles, 1969).

Analizando el texto de Dorfles (1969), *Nuevos mitos, nuevos ritos*, donde afirma que la perduración y propagación constante e intacta de las leyendas o de un determinado relato (mythos) si no resulta imposible hoy día, sí que resulta más ardua por las características mismas de los medios de comunicación, y que se puede constatar la infalible rapidez del desgaste del elemento mítico, apuesta también por la posibilidad de una divulgación mucho más amplia del mito a través de los mass media. Si bien podemos estar de acuerdo con esta última idea, la asunción de que el mito no perdura

como proceso del desgaste presumiría un análisis mitológico muy superfluo, que dejaría a un lado los tópicos y los lugares comunes y pretendería que cada obra, en cuanto no es una copia fiel de algo anterior, resulta puramente original. Por el contrario, consideramos que dicho desgaste se produce en lo técnico, obviamente, y en el tono o el estilo, pero no en el trasfondo del elemento mítico, que finalmente prevalece. Es más, teniendo en cuenta que la tradición mitológica se inicia con la tradición oral (homéricas), tradición que, por su propia naturaleza está circunscrita al cambio en cada narración, no vemos que haya diferencias insalvables en cuanto a permanencia entre uno y otro.

Cuando Francisco García García (1976) nos habla de la capacidad reflexiva de la imagen, no se refiere únicamente a la repetición, adición, sustitución, amplificación o división que deviene de su autoimitación. La imagen tiene capacidad de autogeneración pues, además de la autoimitación reproductiva o inventiva, es capaz de “autoinspirarse, donde el principio de construcción formal se diluye y la forma toda se convierte en potencialmente creativa e irreconocible en cuanto a su actualización aunque reconocible en su virtualidad y principio de la forma” (p.14).

Por otra parte, si el héroe refleja las posibilidades de la imaginación humana, proyectando sus terrores y expresando su potencial, identificándonos con él descubrimos algo de nosotros mismos. En una sociedad cada día más individualista y menos consciente de lo ritual, “el único reducto donde preservar la mitología parece encontrarse en el libro y su descendencia: la televisión, la radio y el cine” (Meyer, 2008, p.48).

Los símbolos del mito, sus representaciones arquetípicas y los héroes trascienden a la sociedad actual gracias a la literatura, y desde la imaginación del lector trasciende al mundo audiovisual.

La función poética del mito, según el análisis de Díez Puertas, quizás sea la que más nos interese en este punto, ya que por un lado, sin ella las anteriores tampoco existirían, y por otro, esta cualidad del mito podría ser la que más vigencia tenga a día de hoy, o

quizás la que haya hecho que el mito en sí pueda tener vigencia a día de hoy: “Por eso aún hoy en día las cualidades narrativas de los mitos nos atraen y su contenido se ha actualizado en nuevas formas de ficción, las cuales no son más que distintas evoluciones o adaptaciones del mito” (Díez Puertas, 2006). Afirma que, por expresar lo universal, tiene carácter intemporal, y prueba de esto es que volvemos a ellos una y otra vez.

Nos interesa del análisis de Díez Puertas (2006), asimismo, cómo un relato fílmico puede contener más de un mito a la vez, pues podemos ver cómo en los personajes principales, cuyas tramas y arco de transformación están más desarrollados, se dificulta ver la correlación del personaje con un único mito.

La mitología clásica ha sido el instrumento mediante el cual Occidente ha expresado durante siglos sus preocupaciones sociales y personales básicas: la imprudencia de la pasión, el miedo a la muerte, el espíritu de sacrificio, la locura... Los mitos griegos siguen revelándonos verdades veladas al discurrir racional, siguen encarnando un peculiar estado de ánimo. (Díez Puertas, 2006)

El autor afirma que la tradición mítica grecolatina es la más importante de Occidente, y que lo es, no por la explicación que nos da respecto a por qué existen los fenómenos naturales, o las instituciones, lo que nos importa de esta tradición mítica es la interpretación que hace de las emociones básicas, cómo hace concretas unas pulsiones abstractas: “los mitos no son más que hechos de la mente expresados en forma de relato” (Díez Puertas, 2006).

En su artículo *El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe*, Juan David Cárdenas (2011) señala la opinión generalizada de que no existen historias originales.

Desde Homero, ya todo está narrado. Algo similar a lo que ocurre en filosofía, donde hay quienes afirman que no hay problemas nuevos que pensar, donde hay quienes aseguran que toda la historia de la filosofía se reduce a un comentario a pie de página de Platón. De este modo, en la conservación de la forma milenaria

del relato se conserva la forma milenaria de lo humano. La organicidad mimética del relato se sigue de la organicidad antropológica de lo humano. Ambos, individuo y relato, naturaleza humana y mito, de antemano orgánicos. Desde los primeros relatos, los míticos, esa fuente originaria y prístina en la que lo humano se expresa poéticamente, hasta nuestros días, no hay una sola narración nueva en sentido radical porque no hay, porque no es posible que haya, una nueva humanidad. (p.79)

Citando a A. Abruzzese, en *La Máquina del Mito. En el Cine y en el Cómic*, Gino Frezza (2017) señala que “la cultura de masas se basa «en la necesidad de reelaborar, gracias a prácticas y mitologías adecuadas, el trauma mental del pasaje de Antiguo a Moderno»” (p.282).

En opinión de Frezza:

La percepción de la realidad y la definición del imaginario se reconvierte por completo, primero mediante la reproducibilidad y la serialización y, después, por la fuerte estandarización y la catástrofe de los sistemas representativos.

El juego de reconocimientos y de diferenciaciones practicados por el consumidor, abre un espacio a la conversión individual de los traumas de la modernidad y posmodernidad en fantasía, con el doble registro, material e inmaterial, físico y simbólico. En el ciclo superheroico de los cómics, (...) cine con efectos especiales, (...) ruptura de las diferencias de (...) realidad y de la ficción en el consumo televisivo (...), se observa (...) el crecimiento de formas de interacción simbólica. En su interior, los repertorios tradicionales del mito se reutilizan con frecuencias definidas por la repetitividad, las condensaciones y los sincretismos, las contaminaciones mínimas o máximas. (2017, p.283)

Según recoge el Diccionario Enciclopédico Larousse, Morin distingue ocho mitos principales en la cultura de masas actual:

- la simpatía por el héroe o *happy end*
- la intercomunicación o dominio de lo novelesco sobre lo realmente informativo
- los personajes o *vedettes* culturales (estrellas de cine, campeones deportivos)

- violencia
- erotismo cotidiano
- la búsqueda de la felicidad empírica
- el amor
- la juventud

En el mismo sentido, Barthes (1999) recoge en *Mitologías* una serie de textos que fue redactando con carácter mensual, entre 1954 y 1956, relativos a temas de actualidad y con la pretensión de “reflexionar regularmente sobre algunos mitos de la vida cotidiana francesa. El material de esa reflexión podía ser muy variado (...) y el tema absolutamente arbitrario” (p.6).

Aunque todavía no se pueden establecer las formas dialectales del mito burgués, podemos, sí, esbozar sus formas retóricas. En este caso hay que entender por retórica un conjunto de figuras fijas, ordenadas, insistentes, en las que se alinean las diversas formas del significante mítico. Estas figuras son transparentes en la medida que no perturban la plasticidad del significante; pero ya están suficientemente conceptualizadas como para adaptarse a una representación histórica del mundo (del mismo modo que la retórica clásica puede dar cuenta de una representación de tipo aristotélico). (...) Éstas son sus principales figuras:

1. *La vacuna*. (...) Se inmuniza lo imaginario colectivo mediante una pequeña inoculación de la enfermedad reconocida; así se lo defiende contra el riesgo de una subversión generalizada. (...)
2. *La privación de historia*. El mito priva totalmente de historia al objeto del que habla.
3. *La identificación*. El pequeñoburgués es un hombre impotente para imaginar lo otro. (...) En el universo pequeñoburgués todos los hechos que se enfrentan son hechos reverberantes, lo otro se reduce a lo mismo (...)
4. *La tautología*. (...) La tautología conlleva un doble asesinato: se mata lo racional porque nos resiste; se mata el lenguaje porque nos traiciona. (...)

5. *El ninismo*. Llamo así a esa figura mitológica que consiste en plantear dos contrarios y equiparar el uno con el otro a fin de rechazarlos a ambos (No quiero *ni* esto *ni* aquello) (...)

6. *La cuantificación de la cualidad*. Es una figura que ronda a través de todas las figuras precedentes. Al reducir toda cualidad a una cantidad, el mito realiza una economía de inteligencia: comprende lo real con menos gasto. (...)

7. *La verificación*. El mito tiende al proverbio (...). El fundamento de la verificación burguesa es el *buen sentido*, es decir, una verdad que se asienta en el orden arbitrario de quien la habla.

(Barthes, 1999, pp. 146-149).

De los que para Genette (1989) son los cinco tipos de relaciones transtextuales – intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad–, en este punto nos interesa especialmente la hipertextualidad que dicho autor define en su obra *Palimpsestos. La literatura de segundo grado*. “Llamo (...) hipertexto a todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple (diremos en adelante *transformación* sin más) o por transformación indirecta, diremos *imitación*.” (p.17).

Aunque se pueda entender que la hipertextualidad es un aspecto universal de la producción literaria, por la evocación de otras obras que, en algún grado, nos provoquen su lectura, es necesario acotar su campo para que pueda ser objeto de estudio. En cierto modo se relaciona con el *bricolage*, no en su connotación peyorativa, sino en el sentido que se le otorga al término en algunos análisis de Levy-Strauss; “el arte de «hacer lo nuevo con lo viejo» tiene la ventaja de producir objetos más complejos y más sabrosos que los productos «hechos *ex profeso*»” (Genette, 1989, p.495).

La RAE define *palimpsesto*, indicando:

Del lat. palimpsestus, y este del gr. *παλινψητος* palímpsēstos.

1. m. Manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente.

Genette (1989) utiliza la imagen del *palimpsesto* como metáfora de su concepto de hipertexto, cuando expone:

“Esta duplicidad de objeto, en el orden de las relaciones textuales, puede representarse mediante la vieja imagen del *palimpsesto*, en la que se ve, sobre el mismo pergamino, cómo un texto se superpone a otro al que no oculta del todo sino que lo deja ver por transparencia. Pastiche y parodia, se ha dicho justamente, «designan la literatura como palimpsesto: esto debe entenderse más generalmente de todo hipertexto (...) El hipertexto nos invita a una lectura racional cuyo sabor, todo lo perverso que se quiera, se condensa en este adjetivo inédito que inventó hace tiempo Philippe Lejeune: lectura *palimpsestuosa*. O, (...) si se aman de verdad los textos, se debe desear, de cuando en cuando, amar (al menos) dos a la vez.

Esta lectura relacional (leer dos o más textos *en función* uno del otro) nos ofrece la oportunidad de ejercer lo que llamaré, usando un vocabulario pasado de moda, un *estructuralismo abierto*. Pues hay, en este terreno, dos estructuralismos, uno del cierre del texto y del desciframiento de las estructuras internas (...) El otro estructuralismo es (...) donde se ve cómo el texto (un mito) puede –si se colabora con él- «leer otro»” (pp. 495-496)

De la misma manera, podemos entender que las imágenes del mito perviven en la actualidad a través de sus representaciones en los productos propios de nuestra era. Traspasan sus símbolos y su estructura, de la obra literaria al guión. “Todo objeto puede ser transformado, toda manera puede ser imitada, no hay, pues, arte que escape por naturaleza a estos dos modos de derivación que, en literatura, definen todas las prácticas de arte en segundo grado” (Genette, 1989, p. 478).

No obstante, debemos tomar en consideración que, aun cuando las prácticas de derivación se encuentren también en otros campos, como la música o las artes plásticas, Genette (1989) advierte que se hallan, sí, “pero según un modo específico para cada una, al cual sería imprudente aplicar *a priori* las categorías propias de la hipertextualidad literaria.” (p.487).

El descubrimiento de *palimpsestos*, entendidos en el arte conforme al concepto antes expuesto de Genette, es objeto de la obra *La semilla inmortal*, en la que Jordi Balló y Xavier Pérez (2004) indagan en la originalidad de los argumentos cinematográficos “Busquemos la respuesta siguiendo a Platón: lo son cuando se incorporan a una continuidad narrativa germinal, o sea, cuando son fruto de un legado anterior y generan otro nuevo.” (p.11). Los argumentos universales son narraciones que el cine cuenta en “forma peculiar, singular, última, de recrear las semillas inmortales que la evolución de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando” (p.11). Se estudian actualizaciones argumentales que revitalizan determinadas historias, contemporizando las tramas que ya fueron contempladas en obras del pasado, no limitándose a una mera adaptación sino reconvirtiendo la obra conforme al lenguaje propio del cine y a su manera particular de transmitir imágenes y emociones.

Los temas analizados por la obra de Balló y Pérez, son:

- A la busca del tesoro (Jasón y los Argonautas)
- El retorno al hogar (La Odisea)
- La fundación de una nueva patria (La Eneida)
- El intruso benefactor (El Mesías)
- El intruso destructor (El Maligno)
- La venganza (La Orestíada)
- La mártir y el tirano (Antígona)
- Lo viejo y lo nuevo (El Jardín de los Cerezos)
- El amor voluble y cambiante (El sueño de una noche de verano)
- El amor redentor (La Bella y la Bestia)
- El amor prohibido (Romeo y Julieta)
- La mujer adúltera (Madame Bovary)
- El seductor infatigable (Don Juan)
- La ascensión por el amor (La Cenicienta)
- El ansia de poder (Macbeth)
- El pacto con el demonio (Fausto)
- El ser desdoblado (Jekyll y Hyde)

- El conocimiento de sí mismo (Edipo)
- En el interior del laberinto (El castillo)
- La creación de vida artificial (Prometeo y Pigmalión)
- El descenso al infierno (Orfeo)

A la busca del tesoro. El mito de Jasón y los argonautas y la historia de su búsqueda del vellocino de oro se considera por Balló y Pérez (2004) como relato de aventuras de la mitología griega que supone la más clara fuente argumental de cuantos viajes se inician a la busca de un tesoro, mostrando un itinerario que resulta ser el patrón común de los relatos épicos, las epopeyas heroicas o las historias de aventuras literarias o cinematográficas. “Sabemos que cualquier relato significa movimiento: el héroe clásico de las narraciones de aventuras se desplaza en el tiempo y en el espacio para cumplir una misión sublime a la que dedicará un derroche ilimitado de energía, con riesgo de perder la vida, si es necesario.” (p.15).

Estos relatos siguen la estructura del viaje del héroe que hemos analizado anteriormente, al recoger los argumentos de Propp, Campbell y Vogler, con la reiteración de las mismas fases de la búsqueda: “un *encargo* previo, un *trayecto* largo y arriesgado, un *duelo* inevitable en el lugar de llegada, una *ayuda* inesperada y amorosa, una *huida* accidentada y un *retorno* victorioso que no excluye la posibilidad de una nueva aventura” (Balló y Pérez, 2004, p.15).

El género de aventuras adopta ese patrón argumental, convirtiendo el tema de la búsqueda en uno de sus ejes básicos, y al centrarse generalmente en los peligros de la ida, finaliza en el momento en que se consigue el objetivo, sin ocuparse de las dificultades del retorno al hogar. Como se produce en el cine de aventuras, como en la historia original del mito, “la trivialización final del objeto perseguido.” (Balló y Pérez, 2004, p.21), lo que supone que la característica iniciática del objeto carezca de importancia en la mayoría de los casos, siendo su función la de originar la acción. “Las posibilidades que otorga esta utilización aparentemente pueril del objeto buscado serán teorizadas y llevadas a una genial categorización dramática por Alfred Hitchcock en su peculiar teoría del *MacGuffin*.” (Balló y Pérez, 2004, p.21).

El tesoro no siempre tiene una naturaleza exclusivamente material, sino que tiene un carácter dual, al tener también un contenido espiritual. “La conversión de un simple *objeto* maravilloso en un *objetivo* trascendental será un factor de gran influencia en la ficción de aventuras y encontrará en Occidente (...) una encarnación (...) en el grial” (Balló y Pérez, 2004, p.18). Esa contradicción entre la pureza espiritual y la codicia, lleva al planteamiento de la búsqueda del tesoro como “un enfrentamiento entre bandos opuestos (...). Mediante esta argucia guionística los aspectos negativos y codiciosos (...) son trasladados a (...) los mezquinos antagonistas del héroe” (Balló y Pérez, 2004, p.20).

El retorno al hogar. “Nadie puede discutir a Ulises el mérito de evocar mejor que nadie una de las grandes fuentes argumentales para la ficción dramática de todas las épocas: el retorno del expatriado.” (Balló y Pérez, 2004, p.28). Más que el factor épico de la Odisea, la huella de Ulises en el cine puede encontrarse en películas que se centran en el drama psicológico y el realismo de las historias de excombatientes repatriados, y el conflicto del regreso del guerrero a su hogar cuando encuentra que en su ausencia se ha establecido un nuevo orden contra el que debe enfrentarse. Como ejemplos, Balló y Pérez (2011) citan, entre otras: *El regreso* (1978), *Nacido el 4 de julio* (1989), *Welcome Home* (1989) o *Taxi Driver* (1976) (pp.33-34).

Fundación de una nueva patria. Refleja una aventura colectiva y la tensión entre los intereses individuales y el deber colectivo, cuyo motivo principal es la búsqueda de la tierra prometida y la actuación del líder. Balló y Pérez (2011) señalan que los western que reflejan la conquista del oeste adoptan en ocasiones “un esquema argumental comparable al de la *Eneida*” (p.46)

El intruso benefactor. (El Mesías).

El relato mesiánico se origina en la necesidad de un líder por parte de una comunidad en crisis. Este momento crítico se manifiesta en el estancamiento inmovilista de las estructuras de poder. La comunidad mantiene la memoria de

una pasada edad de oro, un paraíso perdido que la intervención del líder mesiánico le puede devolver. (Balló y Pérez, 2004, p.56)

Consideran Balló y Pérez (2011) como filmes mesiánicos, aunque el protagonista esté desprovisto de cualquier sacralidad: *Espartaco* (1960), *Gandhi* (1982), *Malcom X* (1992) o *La lista de Schindler* (1993).

El intruso destructor. (El maligno). Representa la llegada del mal a la comunidad, sin que necesariamente se trate del diablo. Pueden ser criaturas extranjeras o, sin tener origen exterior, presentar una conducta extraña y anómala. Balló y Pérez (2011) citan en este apartado películas como *Tiburón* (1975), la trilogía de *Alien*, *La Semilla del Diablo* (1968), *La profecía* (1976), *El exorcista* (1973), *La mano que mece la cuna* (1991), *El cuarto hombre* (1983) o *Instinto Básico* (1992), entre muchas otras (pp.82-88).

La venganza (La Orestíada) La trilogía de Esquilo presenta la estructura narrativa de las películas de vengadores: el asesinato o hecho inductor, la venganza o acción del protagonista, y el juicio que plantea la posibilidad de regeneración.

Ni el bien ni el mal, ni el Mesías ni el Demonio: el vengador tiene ambivalencia moral porque la sangre que derrama tiene su origen en una sangre más antigua. En el ciclo de la venganza el sentimiento de culpa siempre es relativo: todos los personajes tienen alguna razón de peso para haber perpetrado su crimen. (Balló y Pérez, 2004, p.91).

A modo de ejemplo, citar: *El Padrino* (1972), *Harry, el sucio* (1971), *Mad Max* (1980) o *Ángel de Venganza* (1987). (Balló y Pérez, 2011, pp.101-102).

La mártir y el tirano (Antígona). Es el primer drama judicial moderno en el que la acusada ejerce su derecho de réplica, defendiendo la inocencia de su decisión aún asumiendo el acto que se le atribuye. No obstante, su mensaje de defensa de los inocentes, de la piedad femenina y del cuestionamiento de la ley que se aparta de la verdadera justicia, trasciende el ámbito de los filmes judiciales.

[Para Steiner, la historia de Antígona ha interesado a los dramaturgos de todas las épocas] porque reúne los cinco grandes conflictos posibles de asumir en una obra dramática. (...) Antígona padece en carne propia ser *mujer* (conflicto entre hombres y mujeres) y *adolescente* (entre jóvenes y viejos), estar *sola* (entre un individuo y una sociedad), ser *devota* (entre dioses y humanos) y *piadosa* (entre vivos y muertos). Sería, por tanto, la obra teatral que modela el drama universal de la lucha dialéctica entre contrarios. (Balló y Pérez, 2004, p.104)

Lo viejo y lo nuevo (El Jardín de los Cerezos). Historias de decadencia, donde el tiempo representa el papel de destructor; *El gatopardo* (1963), *Lo que el viento se llevó* (1939), *El cuarto mandamiento* (1942), *Qué verde era mi valle* (1941), son algunas de las películas que, según Balló y Pérez (2011) siguen este esquema (pp.119-121).

El amor voluble y cambiante (El sueño de una noche de verano)

Comedias corales que reflejan laberintos sentimentales, donde se experimenta la confusión entre lo que se dice querer y lo que realmente se quiere, dando ocasión al juego del amor voluble en un momento de óptima sensualidad, tras el que todo vuelve al orden. Balló y Pérez (2011) señalan, entre otras, una película española: *Belle époque* (1993).

El amor redentor (La Bella y la Bestia). El tema de la falsedad de las apariencias se combina con el relato de la evolución sentimental –del rechazo inicial al enamoramiento– que opera como aprendizaje del amor y el aprecio hacia la “*alteridad* ejemplificada en la bestia” (Balló y Pérez, 2004, p.147)

El amor prohibido (Romeo y Julieta). El amor que se enfrenta a los factores externos, impidiendo la felicidad de los amantes y determinando su destino trágico.

La mujer adúltera (Madame Bovary). El esquema se focaliza en el punto de vista de la protagonista, que se debate entre la fidelidad a las normas sociales que la han llevado a

sentirse oprimida dentro de la atmósfera asfixiante de un matrimonio infeliz, y la trasgresión a través del pecado sexual, obedeciendo a la llamada del deseo y su imagen preconcebida de un amor idealizado. La consumación del adulterio desemboca en el desengaño sentimental, la amenaza del escándalo y la pérdida de la estabilidad económica, y finaliza en el suicidio.

El seductor infatigable (Don Juan). Resulta un claro ejemplo de la evidente diferencia de criterio a la hora de juzgar la trasgresión masculina. El protagonista vive en una constante insatisfacción, con la melancolía de un amor ideal pero llevando una vida vacía de permanente conquista, de seductor insaciable.

La ascensión por el amor (La Cenicienta). Su esquema argumental puede resumirse en las siguientes fases:

La protagonista ha vivido en un *paraíso inicial*, que viene seguido de una *pérdida*. Se inicia una etapa de *humillación* (...). Una *invitación seductora* (...) crea un enfrentamiento dramático hasta que una *ayuda mágica* provoca una *transformación* en la chica humillada y le permite acceder al baile, donde se produce el *enamoramiento*. Este idilio es efímero y deja una pista (...). El Príncipe emprende la *búsqueda* de la chica y supera diversas trampas (...). Cenicienta encuentra la recompensa final a su bondad con el *reconocimiento* de su persona, a veces acompañado del *castigo* para las hermanastras. (Balló y Pérez, 2004, p.195-196)

El ansia de poder (Macbeth). Es la historia de una posesión, construida sobre la estructura prototípica de ascensión y caída.

El contacto inicial entre las brujas y el protagonista sirve para activar en él la autoconvicción (también estimulada por su esposa) de que ha sido elegido para ser rey (...) y (...) para no [perder el poder] por ninguna intervención humana. Macbeth actuará de manera sanguinaria, poseído por la fiebre que conjuga la ambición desenfrenada con la convicción supersticiosa de que su destino está escrito en las estrellas. (...)

El orden inicial es alterado por el crimen (...). La condena posterior (...) es la más terrible de las penitencias interiores: el dolor, la angustia del remordimiento, expresado en una idea espléndida, la del insomnio permanente.

(Balló y Pérez, 2004, p.209-210).

El pacto con el demonio (Fausto). Refleja la búsqueda de la omnipotencia por parte del ser humano cuyo orgullo le impide aceptar sus limitaciones y quiere igualarse a la divinidad, aún a costa de entregar su alma al demonio.

El ser desdoblado (Jekyll y Hyde). Establece la formulación clásica del tema del doble como desdoblamiento de un ser único.

El conocimiento se sí mismo (Edipo). Su relato completo va más allá del complejo freudiano, proporcionando como modelo argumental “el del ser que acaba descubriendo en su interior el secreto más terrible (...). Seguramente nos hallamos ante la primera gran investigación policiaca de la ficción occidental” (Balló y Pérez, 2004, p.249)

También puede encontrarse este pretexto argumental en las películas que supongan una interrogación del presente a través del pasado, o la búsqueda obsesiva de la identidad – en especial el cine de amnésicos-, o los films clásicos de género negro; siempre aplicando la investigación al descubrimiento de la culpa oculta.

En el interior del laberinto (El castillo)

El paradigma kafkiano de la aventura laberíntica constituye una forma de enunciación contemporánea del no-sentido, la pérdida no tanto de los valores como de la dirección hacia donde éstos apuntan (...) es el reverso del periplo de Ulises (...): su experiencia es la de un trayecto errático, sin final ni objetivo. (Balló y Pérez, 2004, p.264-265)

La creación de vida artificial (Prometeo y Pigmalión). El mito del intento de emular el poder divino mediante la creación de vida humana se encarna en Prometeo, “el primer constructor de hombres, gracias a sus dotes de escultor. El titán encarna la aspiración de

crear vida sin generación sexual, a través de una intervención inteligente y tecnológica” (Balló y Pérez, 2004, p.276). En estrecha relación, el artista que reproduce humanidades, Pígmaloón, si bien en este caso la obra adquiere vida por intervención de la divinidad, no deja de mostrar el exacerbado orgullo del creador que se enamora de su criatura.

El descenso al infierno (Orfeo). La búsqueda del amor perdido más allá de la muerte, el descenso al Averno, la duda que aleja al artista de su musa y la desolación, son los temas presentes en Orfeo. Además, presenta un tabú repetido en otras historias, como la de la mujer de Lot: la prohibición de mirar atrás.

Desde una perspectiva antropológica, podemos comprender de inmediato qué es lo que enriquece con una significación inagotable esa prohibición de volver la cabeza: la óptica frontal humana condiciona que seamos seres con «mucho a nuestras espaldas» y tenemos que vivir admitiendo que una gran parte de la realidad la tenemos siempre detrás y que hemos de dejarla ahí, detrás de nosotros.

(Blumenberg, 2003, p.192)

En su artículo *Mitología y Cine*, Emeterio Díez (2006) tras acotar el concepto de mito como “un relato que ha pasado a la posteridad por su capacidad para expresar de forma insuperable un tema concreto de gran trascendencia, ya sea por su importancia en la vida del hombre o por su vigencia” (p.4), realiza una descripción breve de aquellos mitos que considera más importantes en nuestra cultura y los pone en relación con las películas que considera que los han trasladado al cine.

Basta estudiar el funcionamiento simbólico de una película, qué elementos son recurrentes, para descubrir que, en realidad, subyace un mito o un arquetipo. (...). Hemos dividido estos mitos en dos grupos: los que operan en la esfera del amor y los que reflejan las pasiones sociales. Como vamos a ver, todos estos mitos contienen una dramatización simbólica de los principales problemas y contradicciones personales con las que un hombre se puede encontrar y, (...) si

se repiten tanto es porque tienen algo importante que contar. Constituyen un manual de respuestas adecuadas o bien sirven de catarsis al recordarnos los instintos antisociales que es preciso desechar.

(Díez, 2006, p.4)

Los mitos que recoge Emeterio Díez (2006), son:

- Afrodita. Símbolo del amor , representa la sensualidad y la pasión. Su hijo Eros -el Cupido romano-, representa la atracción erótica y la ceguera del amor. Muchas películas tienen el tema del amor o el del deseo como base argumental, pero Díez (2006) señala aquellas que llevan más explícitamente el mito al cine: “La Venus rubia (Blonde Venus, 1932), Venus era mujer (One Touch of Venus, 1948) o Poderosa Afrodita (Wighty Aphrodity, 1996).” (p.6).

- Narciso. Representa el amor excesivo hacia uno mismo, y “puesto que vivimos en una sociedad materialista y de pobres contenidos éticos” la persona narcisista construye “su personalidad sobre el consumo y la apariencia externa” (pp.6-7). Como ejemplos cinematográficos, indica *Le sang d’un poète* (1930) y *El retrato de Dorian Gray* (1945).

- Ganímedes. “Arquetipo del adolescente apuesto y complaciente (...) es una representación del amor homosexual” (p.7). Este mito lo pone en relación con dos películas de Visconti, *Muerte en Venecia* (1971) y *Confidencias* (1974).

- Hermafrodito. Es representación del ser andrógino, o de la dualidad hombre-mujer como manifestación de la bisexualidad. En el cine, es reflejo de este mito el protagonista “que cambia de sexo, es decir, el ser humano que interiormente se siente de un sexo y exteriormente es otro, como en *Mi querida señorita* (1971)” (p.7).

- Edipo. Lo reduce a las películas que reproducen el mito o aquellas en las que está presente el concepto freudiano de *complejo de Edipo*, es decir, al amor incestuoso.

El complejo de Edipo está presente en películas como *Un soplo al corazón* (*Le soufflé au coeur*, 1970), *La luna* (*Luna*, 1979) y el episodio “Edipo reprimido” de *Historias de Nueva York* (*New York Stories*, 1988). La historia de Edipo, por su parte, ha sido llevada al cine en películas como *Edipo, hijo de la fortuna* (*Edipo, re*, 1967) o *Edipo, alcalde* (1966), esta última con guión de Gabriel García Márquez. No obstante, sigue siendo la tragedia *Edipo Rey* de Sófocles, la plasmación más profunda del mito, además de la obra cumbre de la tragedia griega y la raíz del relato policiaco (p.8).

- Electra. Lo trata como el complejo de Edipo invertido. “En el cine, este complejo se encuentra en películas como *El solterón y la menor* (*The Bachelor and the Bobbysoxer*, 1947), *Chinatown* (1974) o *Criaturas celestiales* (*Heavenly creatures*, 1994)” (p.8).

- Fedra. Representación del enamoramiento de una mujer madura por un hombre más joven, al que intenta seducir, en el cine “el mito se ha plasmado en películas como *El graduado* (...) (1967), el filme español *Fedra* (1956), (...) *Fedra West* (1968), (...) o *Fedra* (*Phaedra*, 1962), de Jules Dassin, sin duda la película más fiel al mito.” (p. 9).

- Hera. Simboliza el matrimonio, y a la mujer complaciente con su marido pero celosa y vengativa, “unas veces, se convierte en una amenaza para quienes no respetan el matrimonio y otras veces, simboliza el sufrimiento de la esposa engañada. Este es el tema de la película de Claude Lelouch *Vivir para vivir* (*Vivre pour vivre*, 1969).” (p.9).

- Medea. Encarna la venganza más cruel de una mujer despechada: el asesinato de los propios hijos para causar dolor al marido que la ha traicionado. “Tomando como punto de partida la tragedia *Medea* de Eurípides, Pasolini realizó una adaptación cinematográfica en 1969 protagonizada por María Callas.” (p.9).

- Pandora. Es el arquetipo de la mujer fatal, relacionada con la Lilith de la tradición judía, o las figuras bíblicas de Dalila o Salomé.

En el cine, la mujer fatal es típica del cine negro y aparece en películas como *La dama de Shangai* (*The Lady from Shanghai*, 1947), *Gilda* (1946), *Niágara* (*Niagara*, 1953) o *Atracción fatal* (*Fatal Attraction*, 1987). El propio personaje de Pandora aparece en películas como *Pandora y el holandés errante* (*Pandora and the Flying Dutchman*, 1950) y *Die Büchse der Pandora* (1929), basada, como *Lulu on the Bridge* (1998), en la obra de Franz Wedekind. También encarna este mito la Lola-Lola de *El ángel azul* (*Der Blaue Engel*, 1931). Lilith, por su parte, aparece en la película *Lilith* (1964), donde el personaje mítico se encuentra encerrado en un psiquiátrico.

Una variante de este mito es Lolita, la mujer fatal adolescente, casi una niña, que conduce a la destrucción de los hombres. El tipo lo define Vladimir Kabokov en su novela *Lolita*, lleva al cine en 1961.

(p.10)

- Galatea. Obra de Pigmalión a la que Afrodita da vida atendiendo a las súplicas de su creador, constituye la representación de la mujer ideal sometida al deseo del hombre. El mito tiene su reflejo en películas como “*Pigmalión* (1938) y *My Fair Lady* (1964).” (p.11). Coincide con el tema de la creación de vida artificial señalado por Balló y Pérez (2004).

- Orfeo. Para Díez (2006) encarna “las penas de amor” (p.11), mientras que para Balló y Pérez (2004) representa, como indicamos anteriormente, el descenso a los infiernos.

En el cine, este el mito aparece en varias películas: *Las tres luces* (*Der Müde Todd*, 1921), donde Orfeo es una mujer, *Orfeo* (*Orphee*, 1949), *Orfeo negro* (*Orfeu negro*, 1958) e, indirectamente, *Jo qué noche* (*After hours*, 1985). Por otra parte, aunque hasta ahora no lo hemos mencionado, podemos encontrar algunas películas donde están presentes varios mitos. Así *De entre los muertos* (*Vértigo*, 1958) de Alfred Hitchcock guarda una indudable relación con el mito de Orfeo y con el mito de Galatea.

(Díez, 2006, p.11).

- Dido. Representa la mujer abandonada por su amado. “Una plasmación de este mito podemos verlo en la película *El diario íntimo de Adela H. (L’histoire d’Adèle H., 1975)*” (Díez, 2006, p.12).

En cuanto a los temas de los mitos que recogen pulsiones sociales, Díez (2006) los clasifica en tres grupos:

- Dioses destructores: Dionisio –el hedonismo- y Ares (Marte) –dios de la guerra que simboliza los instintos sádicos y destructivos del hombre-. Dentro del hedonismo se incluye el libertinaje y, con ello, el del seductor infatigable a que aluden Balló y Pérez (2004).

- Modelos de mujer: Ifigenia, Antígona y Artemisa, que representan, respectivamente, “al sacrificio de vidas humanas por un ideal, a la mujer rebelde, y a la mujer luchadora” (Díez, 2006, p.12).

- Héroes: Prometeo, Sísifo y Ulises –el deseo de crear vida, el sufrimiento por un castigo y el desarraigo de los inmigrantes-, de los que el primero y el último también aparecen en la relación de mitos de Balló y Pérez (2004).

Desde sus inicios, el cine ha utilizado la mitología, tanto grecolatina como bíblica, para sus producciones. Nace un subgénero del cine histórico, llamado *peplum*¹³ que vive su primer momento de esplendor, en el cine italiano del segundo decenio del siglo XX, según el repaso histórico del género que realiza Alberich (2014) en su obra *Héroes, Reyes y Mitos*, con obras como: *Gli ultimi giorni di Pompei* (Luigi Magni, 1908), *La caduta di Troia* (Giovanni Pastrone, 1910) y *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912).

Pastrone, el pionero por excelencia del cine italiano, emprende en 1913 la aventura que dará lugar a *Cabiria (Cabiria, visione storica del terzo secolo A.C., 1914)*, (...) fresco situado en las guerras púnicas que mezcla leyenda, épica

¹³ Incorrectamente conocido como “cine de romanos”, con el término de origen francés *péplum* se denominan las películas que desarrollan sus argumentos en la antigüedad grecolatina

y melodrama ...) con unas innovaciones técnicas que (...) lo convierten en un título fundamental de la historia del cine.
(Alberich, 2014, p.19).

En USA, Griffith dirige el film bíblico *Judith de Bethulia* en 1913 y, tres años después, rueda *Intolerancia*¹⁴.

Siguiendo el repaso histórico del género que nos ofrece Alberich (2014, pp. 19 a 26), de la década de los 20, podemos destacar: la primera versión de *Los Diez Mandamientos* de C.B De Mille (1923), una nueva versión de *Quo Vadis?* (G. Jacoby y G. D'Annunzio, 1924) o *Ben-Hur* (F. Niblo, 1925). Mientras, en Europa, Carl T. Dreyer, rueda *Hojas del Libro de Satán*¹⁵ (1920).

Con la llegada del cine sonoro en los años treinta, el cine histórico pasa por un período de cierta discreción, a excepción de las obras de C. B. De Mille, que se mantiene fiel a su estilo con títulos como: *El signo de la Cruz* (1932), *Cleopatra* (1934) o *Las Cruzadas* (1935), regresando a este género, tras pasar un tiempo apartado del mismo, a finales de los años cuarenta con *Sansón y Dalila* (1949).

En los años cincuenta, tras la invención del cinemascope, los relatos de acción desarrollados en paisajes exóticos tienen un resurgimiento, produciéndose una época de esplendor con películas en las que prima la espectacularidad y presentan escaso rigor histórico; a esta época corresponden: *La túnica sagrada* (H. Koster, 1953), *Demetrius y los gladiadores* (D. Daves, 1954), *Sinuhé el egipcio* (M. Curtiz, 1954), *Tierra de Faraones* (H. Hawks, 1955), *Los Diez Mandamientos* (segunda versión de De Mille, 1956), *Salomón y la reina de Saba* (K. Vidor, 1959), *Helena de Troya* (R. Wise, 1956),

¹⁴ En esta película se reflejan cuatro episodios de injusticias cometidas en distintas épocas históricas: la antigua Babilonia, la pasión de Jesucristo, la masacre del Día de San Bartolomé en Francia siglo XVI y huelga de trabajadores en la época moderna. Por ello, más que ceñirse al subgénero del *péplum*, estaríamos ante un relato de episodios históricos que giran en torno al tema común de la Injusticia.

¹⁵ Consta de cuatro episodios históricos, reflejando la influencia de *Intolerancia*, centrándose esta vez en el tema de la maldad “como fuerza de lo atroz, como algo persistente y camaleónico que adopta las formas de la ignorancia, la corrupción o, simple y llanamente, la traición”. (Alberich, 2014, p.35)

hasta que las pérdidas económicas de *Cleopatra* (J. Mankiewicz, 1963) marcan un punto de inflexión en el género.

No es hasta la era digital que, gracias a los avances técnicos, ha renacido el *péplum* con títulos como *Gladiator* (R. Scott, 2000), *Troya* (W. Petersen, 2004) o *Alejandro Magno* (O. Stone, 2004).

3. DISEÑO

Dado que cuando se inicia este trabajo *Juego de Tronos* es una serie coral inacabada, de una gran extensión, basada en una saga literaria que actualmente permanece incompleta y que sólo podemos entender que se trata de una adaptación durante las primeras temporadas, ya que posteriormente el relato opta por contarnos una historia divergente a la reflejada en las novelas de Martin, nos hemos visto obligados a perfilar determinados aspectos de la investigación a medida que ha ido avanzando la producción televisiva.

Precisamente es el punto de desarrollo alcanzado por los distintos personajes, lo que ha resultado decisivo para establecer qué muestra sería objeto de análisis, puesto que ha sido imposible posponer la investigación hasta el momento de finalización de la serie, debiendo restringir nuestro universo a las siete primeras temporadas.

Al tratarse de una producción en marcha, poca literatura específica ha podido hallarse al respecto, por lo que podemos considerar que nos encontramos ante un reto, al tratar de concretar en *Juego de Tronos* argumentos teóricos que se han diseñado para otros medios –literatura o cine–, y sin apenas poder acceder a estudios anteriores que sirvieran de base al análisis de la serie.

Por considerar que la trama de la serie ha alcanzado un punto de divergencia respecto a las novelas que la convierten en una historia diferente, con unas diferencias que van más allá de lo que cabría esperar de una mera adaptación, no hemos utilizado ninguna información que pueda obtenerse de los libros de Martin, ni pretendemos contextualizar una y otra obra. Aun no pudiendo afirmar que se trate de dos productos completamente diferentes, en nuestra opinión la serie de televisión ha adquirido una entidad propia que la hace merecedora de una análisis totalmente individualizado e independiente.

Partiendo de las cuestiones relatadas se diseñaron los objetivos, hipótesis y metodología que a continuación se consignarán detalladamente.

3.1. OBJETO FORMAL

El análisis que se llevará a cabo en los siguientes puntos mostrará los elementos mitológicos que aparecen en la serie elegida. Por la extensión de la obra y por tratarse de una serie coral en la que se desarrollan múltiples tramas con un amplio elenco –en torno a los 400 personajes con diálogo en la mayoría de las temporadas–, se elegirán cuatro personajes que representen a tipos distintos de héroe.

La cuestión que se plantea en este análisis se ciñe al conocimiento de aquellas estructuras mitológicas que persisten hoy día y la forma cómo se han transformado para adaptarse a la cultura de masas, concretamente, a través de una serie referente de la *quality television* como es Juego de Tronos.

Con los resultados que se obtengan, se podrá asumir que el mito tiene unas estructuras que superan las culturas y se transforman con cada generación para adaptarse a los gustos del público del momento, pero mantiene una esencia inalterable.

Los límites del Universo acotado se han situado en la finalización de la 7ª temporada –emitida en 2017–, puesto que la 8ª y última ha tardado más que las anteriores en estrenarse, habiéndose pospuesto su emisión hasta el 2019, lo que ha hecho totalmente inviable incluir su análisis en el presente trabajo.

Los análisis que se detallan en el posterior apartado 3.4.2, se realizarán desde las siguientes perspectivas:

a) Tanto el arquetipo como el viaje del héroe, según los patrones establecidos por Vogler (2002). Se ha optado por dicho autor basándonos en que constituye un referente sobradamente reconocido en el campo de la narrativa audiovisual, especialmente en cuanto a la construcción del guión cinematográfico y el diseño y desarrollo de personajes, lo que supone, a nuestro entender, que sus apreciaciones resultan aplicables a una serie televisiva de las características de *Juego de Tronos*, la que se analiza en la

presente tesis, como podría serlo de otras representativas de lo que se ha dado en llamar la *Quality Television*.

b) En cuanto a las transformaciones del héroe, seguimos a Campbell (1959), al tratarse de un autor que podemos considerar como el más relevante mitógrafo contemporáneo, cuya obra ha servido de inspiración a muchos trabajo posteriores, incluido el de Vogler.

c) Por último, nos hemos decantado por el esquema de Kirk (2006) en lo referente a los temas del mito, al considerar que su categorización es, en nuestra opinión, la más sistemática de las que hemos examinado en nuestro marco teórico.

En adelante se expondrán los héroes seleccionados para el análisis y su justificación, todos ellos representativos de un tipo de héroe dentro del arquetipo de que define Vogler (2002). A continuación, se especificarán los objetivos que este estudio pretende alcanzar, para proseguir con la formulación de hipótesis a confirmar y, por último, definir la metodología de análisis a desarrollar.

3.2. OBJETIVOS

Antes de proceder a la formulación de las hipótesis, conviene establecer qué se pretende conseguir con el análisis mitológico de *Juego de Tronos*, esclareciendo el rumbo a tomar para alcanzar la meta propuesta.

De los múltiples arquetipos que propone Vogler (2002), los personajes a analizar se enmarcarán dentro del de héroe, y cada uno de ellos responderá a un tipo distinto: el héroe que completa el viaje, el héroe que no completa el viaje, el antihéroe/héroe herido y el antihéroe/héroe trágico. Más adelante se especificarán qué personajes se elegirán para representar a cada uno de estos tipos de héroe.

Haciendo un compendio de todo lo examinado y aprendido en el marco teórico, nos centraremos en las teorías de Campbell, Vogler y Kirk para abordar el análisis de los personajes, según hemos expresado en el anterior apartado 3.1.; todo ello, sin perder de

vista las teorías y categorización que han expuesto otros autores para entender mejor la esencia mitológica del héroe.

Dicho lo cual, los objetivos del estudio son:

3.2.1. Objetivos Generales

- a) Analizar la pervivencia del mito clásico, en especial el heroico, en la cultura audiovisual del siglo XXI, ciñendo el estudio a *Juego de Tronos*, una de las series de ficción con mayor peso en las parrillas occidentales, y la que más premios ha cosechado en la historia de la televisión.

3.2.2. Objetivos Específicos

- b) Conocer hasta qué punto la narrativa de *Juego de Tronos* bebe de las estructuras míticas.
- c) Analizar si los arquetipos presentes en el inconsciente colectivo actual, que se representan *Juego de Tronos*, son originales y propios de la cultura de masas, o si estamos ante una perpetuación y renovación de la mitología clásica.
- d) Revisar los temas mitológicos que persisten en la cultura audiovisual a través de *Juego de Tronos*.

3.3. HIPÓTESIS

Tras concluir, por lo aprendido al conformar el marco teórico de la presente tesis, que numerosos autores han defendido la pervivencia de reminiscencias mitológicas en la literatura y en el cine, así como la trasposición de las etapas del viaje del héroe, diseñadas tanto por Campbell (1959) como por Vogler (2002), a la construcción del guion cinematográfico, centramos el análisis de este trabajo en comprobar si igualmente

dichas teorías pueden predicarse de las series televisivas contemporáneas. Asimismo comprobaremos si los temas del mito enumerados por Kirk (2006) continúan teniendo influencia en la creación de tramas. Para ello formularemos las correspondientes hipótesis bases del estudio, concretadas a un ejemplo concreto: *Juego de Tronos*.

En la formulación de las hipótesis secundarias, trataremos de establecer qué nivel de transformaciones del mito clásico y del arquetipo del héroe se pueden observar en la serie analizada y, en su caso, constatar si se observa una mayor influencia en los personajes con mayor presencia o en los ratings.

3.3.1. Hipótesis principal

- a) El mito del héroe ha perdurado en el tiempo y forma parte de la cultura de la sociedad de masas en el siglo XXI expresada en *Juego de Tronos*.

3.3.2. Hipótesis secundarias

- b) El palimpsesto o hipertextualidad del mito clásico, en forma de transformación simple, se manifiesta en *Juego de Tronos*.
- c) El palimpsesto o hipertextualidad del mito clásico, en forma de transformación indirecta o imitación, se manifiesta en *Juego de Tronos*.
- d) El héroe clásico se ha transformado en las series contemporáneas.
- e) El mito es más perceptible en personajes con mayor desarrollo en la trama.
- f) Los temas mitológicos influyen en los ratings.

3.4. METODOLOGÍA

En el caso que nos ocupa se trata de una investigación documental, que no requiere de investigaciones de campo.

Por lo tanto, en primer lugar se ha efectuado una recopilación de bibliografía, gracias a la cual se ha redactado el Marco Teórico, y se ha optado por la elección de patrones definidos por determinados autores a fin de establecer la perspectiva o enfoque del análisis, tal y como se ha expuesto con mayor detalle en el apartado 3.1. OBJETO FORMAL.

Para la comprobación de la aplicación del conjunto de fundamentos teóricos así delimitados al Universo y Muestra de Análisis, acotados en el siguiente subapartado 3.4.1., se procede a efectuar un análisis cualitativo.

En cuanto a la comparación de datos que pueden ser susceptibles de medida, como es el supuesto de ratings, presencia de personajes, o constatación de la aparición del tema del mito, se comparan los datos obtenidos de distintas fuentes a fin de proceder a su comparación en términos absolutos o relativos, mediante un análisis cuantitativo.

Tanto en un análisis como en otro, se ha optado por utilizar como herramientas de trabajo y de representación, tablas y gráficos de creación propia.

3.4.1. Universo y Muestra de Análisis

3.4.1.1. Universo

Constituye el Universo analizado la totalidad de los capítulos –67– de la serie *Juego de Tronos* que componen sus siete primeras temporadas; es decir, los emitidos desde 2011 hasta 2017.

Se ha procedido a la elaboración de la siguiente tabla de vaciado, a fin de obtener una ficha por cada uno de los capítulos que integran el Universo definido.

La llamada tabla de vaciado está compuesta por tres subtablas: la de datos de identificación básica, la de personajes y la de argumentos, tramas y temas

Esta tabla servirá de punto de partida para los posteriores análisis que se realizarán a fin de examinar la presencia del mito.

a) Tabla de datos de identificación básica

Tabla 4a. Identificación básica

Título de la Serie	
Productora	
Canal en el que se emite	
Nº y Título del capítulo	
Fecha de emisión	
Duración	

Fuente: elaboración propia

b) Tabla de personajes

Tabla 4b. Personajes por capítulo

Nº de personajes (con diálogo) que aparecen en el capítulo			
Personajes (con diálogo) que aparecen en el capítulo			
Nº de veces que aparecen los personajes en el capítulo			
Nombre	Nº con diálogo	Nº sin diálogo	Localización

Fuente: elaboración propia

c) Tabla de argumentos, tramas y temas

Tabla 4c. Argumentos, tramas y temas, por capítulo

Argumento del capítulo			
Nº de tramas desarrolladas			
Descripción de las tramas	Duración	Contenido	Personajes que intervienen
	Serializada / Autoconclusiva	Descripción	Personajes
Nº de secuencias en las que se desarrolla la trama principal			
Temas que aparecen en el capítulo			

Fuente: elaboración propia

3.4.1.2 Muestra

Como muestra, se han escogido cuatro personajes de la serie: Ned Stark, Bran Stark, Tyrion Lannister y Stannis Baratheon.

Dicha elección responde a dos criterios fundamentales:

- Excluir a aquellos personajes para cuyo análisis se considerase imprescindible conocer el desarrollo de la última temporada de *Juego de Tronos*, ya que esta quedaba fuera del Universo acotado. En este caso se encuentran Jon Nieve y Daenerys.
- Incluir personajes que representasen distintos tipos de héroes, y sus tramas no estuviesen inconclusas o, aún estándolo, pudiéramos entender que su desarrollo nos permitía llevar a cabo su análisis cualitativo.

La elección de Ned Stark, héroe clásico que no completa su viaje, responde a que este personaje se presenta como el protagonista de la primera temporada, siendo quien introduce al espectador en la historia. En términos relativos; esto es, refiriéndonos a la única temporada en la que aparece, es el de mayor presencia (63 escenas), muy distanciado de los siguientes personajes: Jon (45 escenas), Catelyn (42), Daenerys (40) y Tyrion (37).

A Bran Stark se le ha elegido como ejemplo de héroe clásico que sí ha completado su viaje.

Se analiza a Tyrion Lannister como muestra de antihéroe, en su versión de héroe herido. Además su presencia en la serie, en términos absolutos (268 escenas), sólo es superada por Jon Nieve (283 escenas); le siguen: Arya Stark (237), Daenerys Targeryen (222), Sansa Stark (203), Cersei Lannister (194), Jamie Lannister (181), Sam (160), Jorah Mormont (153) y Bran Stark (142).

Por último, se opta por la figura de Stannis Baratheon, como representación del antihéroe/héroe trágico, por haber finalizado su trama, ya que se encuentran inconclusas al finalizar la 7ª temporada las tramas correspondientes a otros posibles ejemplos con mayor presencia en la serie (Jorah, Jaime, Daenerys).

3.4.2. Técnicas de Investigación

Análisis cualitativo. Consiste en un análisis narrativo y de contenido, estructurado en torno a dos ejes: morfo-sintáctico y semántico.

Para ello se han estudiado cuatro puntos:

1º. El arquetipo (Vogler, 2002).

En este apartado, se ha elaborado la tabla de correspondencia cuyo modelo se inserta a continuación, efectuando una tabla individual por cada uno de los cuatro personajes que integran la muestra de análisis.

Tabla 5. Identificación del héroe con el arquetipo

HÉROES – NOMBRE DEL HÉROE		
	PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
IDENTIFICACIÓN CON EL PÚBLICO	Descripción	Nº episodio
CRECIMIENTO	Descripción	Nº episodio
ACCIÓN	Descripción	Nº episodio
SACRIFICIO	Descripción	Nº episodio
ENFRENTAMIENTO CON LA MUERTE	Descripción	Nº episodio
DEFECTOS	Descripción	Nº episodio
VARIANTES DEL HÉROE	Descripción	Nº episodio

Fuente: adaptado de Vogler (2002)

2º. El viaje del héroe.

Igualmente se han elaborados las tabla de correspondencia con las etapas del viaje de héroe, según el patrón de Vogler (2002), elaborando una ficha por cada uno de los cuatro personajes elegidos para la muestra.

Tabla 6. Identificación de las etapas del viaje del héroe

VIAJE DEL HÉROE – NOMBRE DEL HÉROE				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
PSegundo	1	El mundo ordinario	Descripción	Nº episodio
	2	La llamada de la aventura	Descripción	Nº episodio
	3	El rechazo de llamada	Descripción	Nº episodio
	4	El encuentro con el mentor	Descripción	Nº episodio
	5	La travesía del primer umbral	Descripción	Nº episodio
ndo	6	Las pruebas, los aliados, los enemigos	Descripción	Nº episodio

Tercer Acto	7	La aproximación a la caverna más profunda	Descripción	Nº episodio
	8	La odisea (el calvario)	Descripción	Nº episodio
	9	La recompensa	Descripción	Nº episodio
	10	El camino de regreso	Descripción	Nº episodio
	11	La resurrección	Descripción	Nº episodio
	12	El retorno con el elixir	Descripción	Nº episodio

Fuente: adaptado de Vogler (2002)

3º Transformaciones del Héroe (Campbell, 1959).

Como se ha expuesto en el Marco Teórico, cuando Joseph Campbell (1959) se refiere a las Transformaciones del Héroe, alude: al Héroe Primordial y al Héroe Humano, al Héroe Guerrero y el Héroe Amante, el Héroe Emperador y Tirano, o el Héroe Redentor del Mundo y el Héroe Santo.

Dualidades que fluctúan en mayor o menor medida en los personajes, dotándolos con ello de un mayor relieve y profundidad psicológica, que le alejan progresivamente de los arquetipos planos e introduce la escala de grises en la definición de la personalidad del héroe moderno.

4º Temas del mito (Kirk, 2006).

Tabla 7. Identificación de los temas del mito por capítulo

TEMPORADA N°		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
Nº episodio	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Descripción
	Metamorfosis	Descripción
	Muerte accidental de un pariente, amante o amigo	Descripción
	Gigantes, monstruos y serpientes	Descripción
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Descripción
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Descripción
	Competiciones	Descripción
	Castigo por impiedad	Descripción
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Descripción
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Descripción
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Descripción
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Descripción
	Disputas de familia	Descripción
	Esposa infiel	Descripción
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Descripción
	Relaciones incestuosas	Descripción
	Fundación de ciudades	Descripción
	Armas especiales	Descripción
	Profetas y videntes	Descripción

TEMPORADA N°		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Amantes mortales de diosas y amigas mortales de dioses	Descripción
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Descripción
	Alma externa o prenda de vida	Descripción
	Nacimientos insólitos	Descripción
	Encierro o aprisionamiento en un cofre, tinaja o tumba	Descripción

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Análisis cuantitativo

1º Al objeto de determinar la presencia de cada uno de los personajes en la serie, tanto en términos absolutos como relativos, y a partir de las fichas de vaciado, se ha elaborado una tabla de recurrencia de personajes indicando la presencia que cada uno de ellos tiene por capítulo y temporada.

Tabla 8. Recurrencia de personajes en Temporada *n*

TEMPORADA <i>n</i>											
PERSONAJE	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº total											
(nombre)											
(nombre)											

Fuente: elaboración propia

2º Se ha elaborado dos tablas que recogen la presencia de los temas del mito (Kirk, 2006), por personaje y por capítulo y temporada en términos globales.

Tabla 9. Presencia de temas del mito por personaje

TEMAS DEL MITO EN: (NOMBRE DEL PERSONAJE)								
TEMA	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	TOTAL
Tema del mito de Kirk	Nº de veces	Nº de veces	Nº de veces	Nº de veces	Nº de veces	Nº de veces	Nº de veces	Suma de nº de veces de todas las temporadas

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 10. Presencia de temas del mito por capítulo y temporada

TEMPORADA (Nº)				
TEMAS	Nº capítulo	Nº capítulo	Nº capítulo	TOTAL
Tema del mito de Kirk	Nº de veces	Nº de veces	Nº de veces	Suma de nº de veces de todos los capítulos de la temporada

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

3º Ratings de cada episodio según IMDB. Se elabora una tabla por cada una de las temporadas, recogiendo los datos de todos y cada uno de los capítulos que la integran.

Tabla 11. Ratings por capítulo

TEMPORADA <i>n</i>			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
Nº			

Fuente: elaboración propia

5º Se elaborarán representaciones gráficas que pongan en relación los datos obtenidos en las anteriores tablas, al objeto de su comparación y constatación de las posibles influencias entre los temas del mito y la respuesta de la audiencia.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En este punto abordaremos el análisis de los datos recabados siguiendo las herramientas metodológicas propuestas. En primer lugar, haremos una breve contextualización del universo ficticio que nos presenta *Juego de Tronos*, describiendo brevemente su geografía política e introduciendo las principales casas –familias nobles– en torno las cuales se erigen las tramas de la serie.

4.1. JUEGO DE TRONOS: PONIENTE Y SUS CASAS

Juego de Tronos es una serie producida por HBO que adapta la saga literaria de George R.R. Martin *Canción de Hielo y Fuego*.

La obra de Martin se estructura en forma de novela río, por lo que en el tiempo del relato de suceden varias generaciones y las tramas de los distintos personajes confluyen. Esta estructura ha sido seguida por la serie, de manera que, aun unificando personajes secundarios, simplificando algunas subtramas y prescindiendo de otras, la obra no se centra en un protagonista; sino en un elenco de héroes, antihéroes y villanos cuyas tramas se van uniendo y separando a los largo de las temporadas. *Juego de Tronos* es, por ende, una serie con protagonismo coral, algo característico de la tercera edad dorada de la televisión.

El universo que presenta *Juego de Tronos* es un mundo fantástico de corte épico medieval, en el que Poniente es el centro del mundo conocido y la cultura es –a ojos de sus habitantes– la más civilizada. Este continente es una península rodeada por el mar, y solo tiene dos vecinos conocidos: Essos, un vasto continente que se extiende cruzando el Mar Angosto, y las tierras de los salvajes más allá del Muro. Así pues, Poniente tiene fronteras físicas que lo delimitan y separan del resto de culturas del mundo –el mar en el caso de Essos, y el Muro en el caso de los salvajes del norte–.

Poniente, también conocido como los Siete Reinos, está conformado, efectivamente, por siete reinos que antaño fueron independientes pero se unificaron bajo el reinado de la

dinastía Targaryen. Aegon el Conquistador, fue el primer Targaryen que llegó y conquistó seis de los siete reinos de Poniente, montando a lomos de su dragón Balerion el Terror. Aegon y sus hermanas Rhaenys y Visenya, planearon la conquista desde Rocadragón, una isla próxima en la que su familia se había instalado huyendo de la maldición de Valyria, de la que eran originarios.

Unificados los reinos, siendo Dorne el último en anexionarse, todos permanecieron bajo el gobierno de la dinastía Targaryen, que conservó Rocadragón como residencia del príncipe heredero, pero trasladó el poder real a Desembarco del Rey. Esta ciudad amurallada se erige en el primer punto del continente en que aterrizó Aegon, y la Fortaleza Roja es donde reside el monarca. Es la capital federal, puesto que no era un reino originalmente, pero está rodeada de lo que tras la conquista se estableció como las Tierras de la Corona. En la Fortaleza roja se encuentra el Trono de Hierro, forjado con las espadas de los vencidos durante la Guerra de la Conquista, símbolo del poder real.

Aunque todos los reinos pertenecen y deben lealtad a la Corona, cada uno de ellos tiene cierta independencia y mantiene sus costumbres y religiones. Así, cada uno de los siete tiene una capital, donde reside la casa más poderosa del reino, de la que son vasallas las casas menores de la región.

Además de la capital de cada reino, la Corona otorga cuatro títulos mayores: Guardián del Norte, Guardián del Oriente, Guardián del Occidente y Guardián del Sur, que se encargan de la defensa de cada uno de los puntos cardinales. Así, las casa Stark ostenta tradicionalmente el título de Guardián del Norte, siendo los señores de Invernalía, capital de El Norte. El título de Guardián del Oriente ha recaído históricamente sobre la casa Arryn, que son los señores del Nido de Águilas y rigen las Montañas y el Valle. La casa Lannister, asentados en Roca Casterly, gobiernan las Tierras del Occidente y ostentan el título de Guardián del Occidente. Por último, el de Guardián del Sur lo ostenta la casa Tyrell, gobernantes del Dominio y asentados en Altojardín.

A estas cuatro casas hay que sumarle infinidad de casas menores que les son vasallas y cuya relevancia en la serie va fluctuando a medida que avanzan las temporadas. Así, la

casa Tyrell, por ejemplo, llega a desaparecer por completo en la temporada siete; mientras que la casa Bolton se hace con el título de Guardián del Norte a finales de la tercera temporada. Otra casa que no ha sido históricamente de las más ricas ni importantes, pero tiene gran relevancia en el momento en que arranca la serie, es la casa Baratheon de Bastión de Tormentas.

Tras casi trescientos años bajo la monarquía Targaryen, estalla la Guerra del Usurpador o Rebelión de Robert, acabando con esta dinastía y sentando a Robert Baratheon en el Trono de Hierro. Diecisiete años antes del momento en que empieza la serie, el príncipe Rhaegar Targaryen, heredero de Aerys II, secuestró a Lyanna Stark. La chica era hermana de Ned, Benjen y Brandon, el heredero de Invernalía, y a su vez estaba prometida a Robert Baratheon, señor de Bastión de Tormentas. Cuando Brandon acudió a la capital a desafiar a Rhaegar por el rapto de su hermana, Aerys el Rey Loco lo apresó por conspiración y convocó a Desembarco del Rey a su padre para responder por los crímenes de Brandon. Lord Rickard Stark se personó en la Fortaleza Roja y fue también arrestado. Exigió un juicio por combate y el Rey Loco se lo concedió, pero eligiendo al fuego como su campeón. Así, Lord Stark murió quemado vivo mientras su hijo Brandon, con una soga atada al cuello, se estranguló a sí mismo intentando salvarlo. Tras esta atrocidad Ned Stark sucede a su padre como señor de Invernalía y, junto a Jon Arryn y Robert Baratheon, inician la rebelión que derrocaría a los Targaryen.

Robert consigue dar muerte a Rhaegar en la batalla del Tridente, pero resulta malherido, de forma que es Ned Stark quien se dirige a la capital con sus huestes. Una vez allí, encuentra que la ciudad ya ha sido arrasada por los Lannister; llega hasta el salón del trono y encuentra a Aerys II muerto en el suelo, herido por la espalda por su guardia real Jaime Lannister, que espera sentado en el Trono de Hierro.

El padre de Jaime, Tywin Lannister, Señor de Roca Casterly, había sido Mano del Rey Aerys II durante muchos años, pero tras sentirse ofendido por el Rey Loco había vuelto a su feudo y se había mantenido neutral durante la guerra, hasta que tuvo claro que la rebelión vencería.

Sir Gregor Clegane la Montaña, vasallo de Tywin, violó y mató a *Ellia Martell*, esposa del príncipe *Rhaegar*, y acabó con sus hijos. En cuanto a *Viserys* y *Daenerys Targaryen*, los hijos menores de *Aerys II*, fueron llevados a *Essos* antes de que los asesinos de Robert pudieran dar con ellos.

Muertos los *Targaryen* y con los dos únicos herederos siendo niños en el exilio, Robert ocupó el Trono de Hierro y se casó con *Cersei Lannister*, hija de Tywin y melliza de Jaime. El matrimonio nunca fue feliz, porque Robert es un mujeriego y siempre ha vivido con el fantasma de su amada *Lyanna*; no obstante, su mentor, *Jon Arryn*, le aconsejó este matrimonio por motivos políticos, ya que los *Lannister* son la familia más rica de Poniente. El matrimonio ha tenido tres hijos: *Joffrey*, *Tommen* y *Myrcella*.

Una vez en el trono, Robert mantuvo a Jaime como guardia real y nombró a *Jon Arryn* Mano del Rey. A sus dos hermanos menores les concedió títulos en la corte; además al segundo, *Stannis*, le entregó *Rocadragón* –símbolo de los *Targaryen*– y al menor, *Renly*, lo nombró Señor de Bastión de Tormentas.

Lyanna Stark nunca fue rescatada, muriendo durante la guerra víctima de la violación de *Rhaegar*. *Ned Stark*, aunque fue el primero en llegar al salón del trono, no tuvo pretensión alguna de apoderarse de él, por lo que volvió a *Invernal*, donde formó una familia con *Catelyn Tully*, la que había sido prometida de su hermano *Brandon*. Cuando regresó, lo hizo con *Jon Nieve*, un hijo bastardo que había tenido con una desconocida durante la guerra; algo que *Catelyn* nunca llega a perdonarle.

Jon Arryn, casado con la hermana de *Catelyn*, *Lysa Tully*, tuvo un hijo, *Robin*, y se quedó en la capital ejerciendo como Mano del Rey durante 17 años, hasta que murió. Su muerte es, precisamente, el detonante de la historia, lo que se nos presenta en el primer capítulo de la serie.

Esta es la historia oficial de la Rebelión de Robert que se ha divulgado en Poniente en el momento en que empieza la serie y continúa siendo la versión que todos los personajes

comparten durante las primeras seis temporadas. En la sexta y en la séptima temporada, el espectador conocerá el secreto de la verdadera identidad de Jon Nieve, a quien Ned ha mantenido toda su vida como su hijo bastardo por respeto a la palabra dada a la madre del niño en su lecho de muerte y con el fin de proteger su vida de los peligros que su auténtica ascendencia le acarrearían. Ned nunca se plantea desvelar ese secreto en su propio beneficio y se mantiene fiel a su juramento, a pesar de los problemas personales que su silencio le originan en el seno familiar, especialmente por el rencor que siente Catelyn.

Durante el reinado de Robert hubo otra rebelión que, de nuevo con la ayuda de Ned, venció: la de los Greyjoy. Balon Greyjoy se alzó contra la Corona por su derecho a ser Rey –y no Señor– de las Islas del Hierro. Sus hijos varones murieron durante la guerra, salvo el menor, Theon, que es llevado a Invernalía como pupilo de Ned para asegurar que Balon no vuelve a rebelarse. Lord Greyjoy se queda en Pyke como Señor de las Islas del Hierro con su único descendiente, su hija Yara. Theon crece en Invernalía junto a los Stark y llega a considerar a Ned como un padre, aunque siempre mantiene una dicotomía interna entre ser fiel a los valores de su casa o a los que le ha inculcado su mentor/captor.

Estos son los antecedentes que llevan hasta el punto en que da comienzo la historia que nos narra HBO. Algunos de estos se van desmigando al espectador mediante diálogos de personajes, otros, mediante visiones –los menos, pero fundamentales–. Hay otra información que llega a los seguidores de la serie a través de los contenidos extra de los DVD y Blu-ray –también disponibles en Youtube– o en la propia plataforma VOD de HBO. Por supuesto, los antecedentes y el desarrollo de la historia de Poniente y sus casas está tratado con mayor nivel de detalle en los libros de Martin, pero en este estudio hemos decidido centrarse exclusivamente en el relato audiovisual; un relato que, desde la temporada 5, sigue una línea diferente al de los libros.

Una vez situados en Poniente y su historia reciente, conviene que conozcamos un poco más sobre las distintas casas que ostentan el poder. Las cuatro más importantes, como establece la propia cabecera de la serie –en la que un anillo con los emblemas de estas

sobrevuela el mapa de Poniente—, son las casas Stark, Lannister, Baratheon y Targaryen. Así es al menos durante las primeras temporadas; no obstante, cabe recordar que las generaciones se van sucediendo, hay bajas en unas familias y otras, unas casas ascienden y otras pueden llegar incluso a desaparecer.

4.1.1. Casa Stark: Se acerca el invierno

“Se acerca el invierno” es el lema de esta casa, cuyo blasón es un lobo huargo cenizo sobre campo de plata. Su asentamiento ancestral es Invernalía, un castillo cuya arquitectura es inusual, diferente a los que se puede ver tanto en El Norte como en el resto de Poniente. Fue erigido, al igual que el Muro, por Brandon el Constructor. La casa Stark venera a los antiguos dioses —los que viven en la naturaleza, comúnmente representados por grandes arcianos con rostros tallados—.

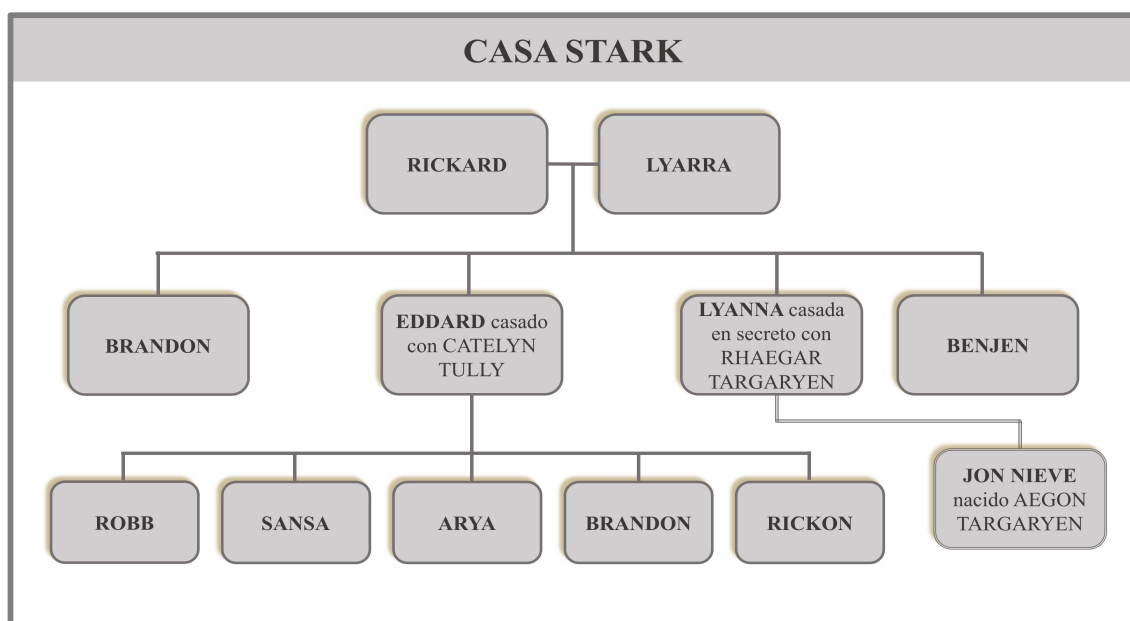


Figura 1. Árbol genealógico de la casa Stark. Fuente: Adaptado de Martin et al. (2015)

El cabeza de la familia es Lord Eddard —Ned—, segundo hijo de Lord Rickard y hermano de Benjen —Primer Explorador de la Guardia de la Noche—. Ned pasó su juventud en el Nido de Águilas como pupilo de Jon Arryn, donde se hizo buen amigo de Robert Baratheon. Casado con Catelyn Tully, hija de Lord Hofster Tully, Señor de

Aguasdulces y gobernante de las Tierras de los Ríos. De ese matrimonio han nacido cinco hijos: Robb, Sansa, Arya, Bran y Rickon. Ned es un marido atento y cariñoso, que se preocupa por la educación de sus hijos y les inculca unos fuertes valores éticos. Es reconocido en todo el reino por su inquebrantable sentido del honor. Sus hijos han heredado este código, en especial Jon y Robb, los más mayores.

Sus cinco hijos se han criado como hermanos, junto con Jon y Theon, aunque estos dos últimos tienen sus propias heridas por saberse externos a la familia y por la actitud de Catelyn para con ellos. No obstante, Robb y Theon mantienen una relación estrecha; igual que Jon con Arya y Bran –también quiere a Robb, pero hacia él siempre ha sentido cierta envidia porque quería que Ned lo mirase a él como miraba a Robb–. La familia Stark en general, y Ned en particular, dan gran importancia a la familia como un núcleo sólido y unido, pues consideran que solo la manada sobrevive al invierno.

Robb, el heredero de Invernalía, ha aprendido de su padre la importancia del honor y la misericordia. Cuando su padre es apresado, convoca a sus banderizos y marcha al sur para liberarlo, pero Ned es ejecutado antes de que lo logre. Robb es entonces coronado Rey en El Norte y marcha ahora para vengarlo y recuperar a sus hermanas, que están en manos de Cersei. Demuestra ser un militar capaz y no pierde ni una sola batalla, llegando incluso a capturar a Jaime Lannister. La única ocasión en que incumple su palabra, lo hace por amor: había prometido casarse con una de las hijas de Walder Frey, Señor de Los Gemelos, para que le permitiese cruzar el Tridente, pero acabó desposándose con Talisa Maegyr, de la que se enamora durante la guerra. Esto le sale caro, pues Walder Frey conspira con Roose Bolton y Tywin Lannister y lo traicionan en la Boda Roja.

Sansa, la hija mayor de Ned y Catelyn, es la perfecta dama y ve sus sueños hechos realidad cuando Robert propone a Ned casarla con su hijo Joffrey. Sansa ruega a su madre que interceda por ella para que Ned acepte el compromiso, ya que se ha enamorado del príncipe a primera vista. Tras la ejecución de Ned, se da cuenta de que Joffrey es un monstruo cruel que disfruta maltratándola. Como el resto de los Stark, Sansa al principio no tiene ninguna de las habilidades necesarias para desenvolverse en

la corte, pero poco a poco irá aprendiendo, especialmente de Cersei y de Meñique, hasta convertirse en una mujer fuerte. Sansa es casada, contra su voluntad, primero con Tyrion y más tarde con Ramsay Bolton, ya que es la llave de El Norte. Conseguirá zafarse de ambos matrimonios y llegar a ser la Señora de Invernalía.

Arya es la segunda hija de Ned y Catelyn. Al contrario que su hermana, con la que siempre pelea, Arya odia todo lo que tiene que ver con el rol femenino que le impone la sociedad. Ella no quiere tejer ni casarse, sino ser una guerrera. Practica a escondidas el tiro con arco, demostrando ser mejor que su hermano Bran, y suele disfrazarse de chico para campar a sus anchas. Cuando expresa a Ned sus deseos, este consigue a un profesor de esgrima que la entrene. Tras la muerte de su padre, Arya es llevada al norte por Yoren, un reclutador de la Guardia de la Noche que la salva de los Lannister. Más tarde entra en contacto con la Hermandad sin Estandartes y luego con el Perro, que quieren llevarla con su familia a cambio de un rescate. No logra, sin embargo, reunirse con Catelyn de nuevo, ya que para cuando llega a Los Gemelos acaba de suceder la Boda Roja. El Perro la lleva entonces al Nido de Águilas, pero en la Puerta de la Sangre les comunican que su tía Lysa acaba de morir también. Arya parte entonces a Braavos para entrenarse con los Hombres sin Rostro y conseguir ser una asesina letal; de esta manera, empieza su venganza contra todos aquellos que dañaron a su familia.

Bran es el segundo hijo, menor que Arya. Es un niño al que le gustan las historias de miedo, montar a caballo, tirar con arco y, sobre todo, escalar por los muros, aunque su madre se lo tenga prohibido. Según el Maestre Luwin es un chico listo, más de lo que le conviene. En el primer capítulo es arrojado al vacío por Jaime Lannister, que intenta matarlo para que no cuente a nadie que lo ha descubierto manteniendo relaciones con Cersei. Bran sobrevive a la caída pero queda tullido. A partir de entonces empieza a tener visiones con el Cuervo de Tres Ojos y a desarrollar el poder de entrar en el cuerpo de su lobo, Verano. Durante la ausencia de Robb, Bran demuestra se queda como Señor de Invernalía y demuestra ser un gobernante sabio y justo. Tras la toma de Invernalía por Theon y los Hijos del Hierro, Bran huye con su hermano Rickon, Osha y Hodor – dos sirvientes– al norte para que Jon los proteja, pero en el camino se encuentran con

Jojen y Meera Reed. Bran entonces se dirige con Hodor, Jojen y Meera hacia más allá del Muro para encontrar al Cuervo de Tres Ojos.

Rickon es el menor de los Stark. Tiene poco desarrollo en la trama, ya que comienza siendo un niño pequeño y no se sigue su aventura cuando se separa de Bran. Acompaña a su hermano hacia el norte, pero cuando Bran decide cruzar el Muro, lo envía con Osha a Último Hogar, donde los Umber lo protegerán. Rickon es puesto a salvo ya que, con Bran y Robb en plena aventura, él es el futuro de la casa Stark. Los Umber, sin embargo, se alían con Ramsay Bolton en la sexta temporada, entregándole como regalo a Rickon y Osha. Ramsay utiliza a Rickon para provocar a Jon Nieve durante la batalla de los bastardos y lo asaetea. Aunque sea un personaje que no llega a desarrollarse en la serie, podemos ver, durante la primera temporada, que también tiene algunos poderes. Así, al igual que Bran, sueña con la muerte de Ned y, cuando Robb abandona Invernalía, Rickon asegura a Bran que no va a volver.

Jon Nieve se ha criado en Invernalía con su familia, pero siempre llevando la herida de ser un bastardo. Aunque tiene una relación estrecha con Ned y con sus hermanos, no así con Catelyn, que no soporta su presencia. Jon sueña con unirse a la Guardia de la Noche porque tiene una visión romántica de lo que esta orden representa —el escudo que protege los reinos de los hombres—, porque ansía sentirse integrado en una familia y porque no tiene interés en tomar esposa. Cuando llega al Castillo Negro, la venda cae de sus ojos y se da cuenta de que la Guardia de la Noche no es lo que esperaba, no tiene nada de heroico ni honorable, pues es adonde exilian a los criminales. Para más inri, siempre quiso ser explorador y es destinado a ser mayordomo del Lord Comandante Mormont, por lo que está tentado a desertar y unirse a Robb en la guerra. Sus amigos Sam, Grenn y Pyp consiguen hacerle volver y Jon parte en una expedición más allá del Muro. A partir de ahí, entrará en contacto con los salvajes y los Caminantes Blancos, llegará a ser Lord Comandante de la Guardia de la Noche e incluso, después de ser resucitado por Melisandre y acabar con los Bolton, Rey en El Norte. Jon es el que más se parece a Ned en su sentido del honor. Al contrario que Robb, Jon no incumple su palabra por amor, lo que le lleva a enfrentarse a la mujer que ama por cumplir su misión como guardia de la noche.

Entre los vasallos de la casa Stark se encuentran todos los señores de El Norte, pero en la serie se hace especial hincapié a la casa Karstark, la casa Glover, la casa Bolton, la casa Umber, la casa Manderly, la casa Reed y la casa Mormont. La lealtad de estas casas fluctúa a lo largo de las temporadas. Si al principio todas acuden a la leva de Robb para liberar a Ned y, más tarde, lo coronan como Rey en El Norte, algunas de ellas cambiarán de bando. La primera en hacerlo es la casa Karstark, tras la ejecución de Rickard a manos de Robb. La segunda y con los resultados más desastrosos, es la casa Bolton, que traiciona a Robb en la Boda Roja y se hacen con Invernalía, siendo Roose Bolton el nuevo Guardián del Norte. Los Umber y los Manderly apoyan a los Bolton. La casa Mormont se mantiene fiel a los Stark y la casa Reed, además de mantener su lealtad, resulta de vital importancia para Ned y para Bran: Howland Reed salvó a Ned de la muerte en la Torre de la Alegría y guardó el secreto sobre la identidad de Jon Nieve. Sus hijos, Jojen y Meera, son los que guían a Bran hasta el Cuervo de Tres Ojos y lo llevan de vuelta a Invernalía sano y salvo.

La casa Stark mantiene buenas relaciones con la Guardia de la Noche, una hermandad juramentada que custodia el Muro. Los hermanos juran sus votos al unirse y renuncian a títulos, posesiones, apellidos y familia. Su misión es vigilar la colosal muralla que separa Poniente de las tierras salvajes de más allá, aunque su orden se ha visto muy mermada y ya solo pueden ocupar 3 de los 19 castillos que guardan el Muro. Aunque esta construcción fue erigida tras La Larga Noche, hace miles de años, para contener a los Caminantes Blancos, como la mayoría de los habitantes de los Siete Reinos ahora duda de su existencia, ahora la Guardia de la Noche se encarga de repeler a los salvajes que tratan de cruzarlo.

4.1.2. Casa Lannister: ¡Oye mi rugido!

Aunque ese es el lema oficial de la casa Lannister, son más conocidos por el extraoficial: Un Lannister siempre paga sus deudas. Su emblema es un león rampante sobre un campo de gules y su asentamiento es Roca Casterly. Es la familia más rica de los Siete Reinos y Tywin, su cabeza, es considerado el hombre más poderoso de Poniente.

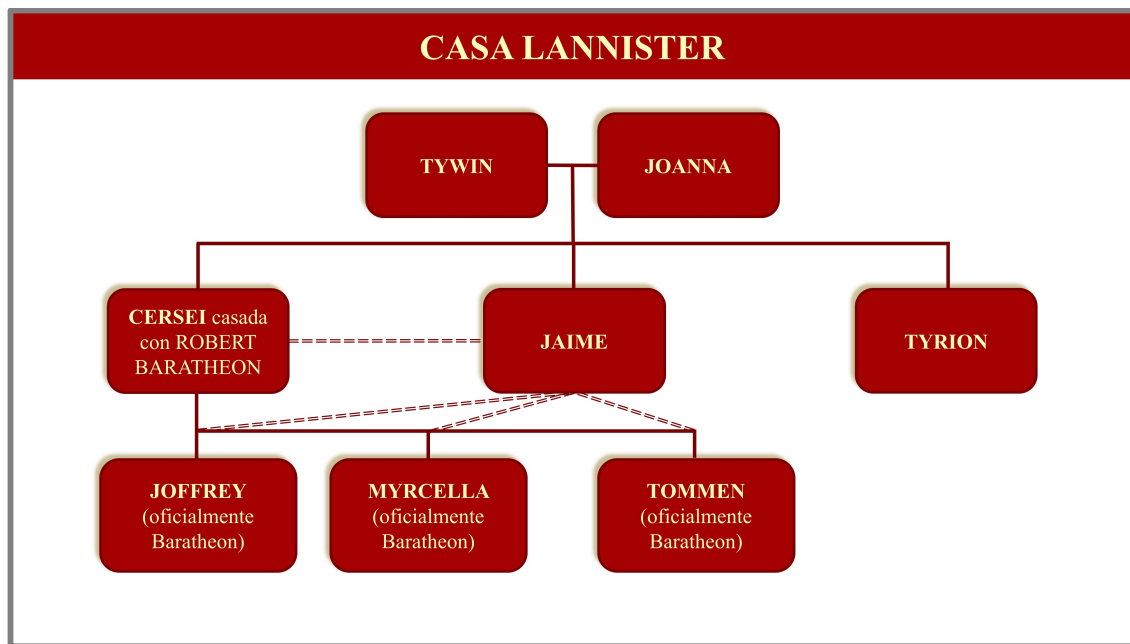


Figura 2. Árbol genealógico de la casa Lannister. Fuente: Adaptado de Martin et al. (2015)

Tywin fue Mano del Rey Aerys II durante muchos años, pero cuando este se negó a casar al príncipe heredero con su hija Cersei y nombró guardia real a Jaime – imposibilitando que pudiese heredar–, Tywin se retiró a Roca Casterly con su familia, salvo Jaime, que debía quedarse custodiando al rey.

Tywin tuvo un feliz matrimonio con su prima, Joanna Lannister, con quien tuvo a los mellizos Cersei y Jaime y, más tarde, al enano Tyrion, cuyo parto provocó la muerte de Joanna. Tywin no volvió a casarse y odia a Tyrion desde que nació, por su deformidad y por haberle costado la vida a su esposa. Cersei también odia a su hermano desde entonces. La casa Lannister es temida en todo Poniente, no solo por su riqueza, sino por

la enorme habilidad política de Tywin, que ha sido capaz de gobernar en la sombra tanto con Aerys como con Robert, y más tarde con Joffrey y Tommen.

Cersei, de niña, esperaba casarse con el príncipe Rhaegar, sin embargo acabó haciéndolo con el rey Robert. Al principio estaba ilusionada con el enlace, pero en su noche de bodas su marido le susurró al oído “Lyanna”, ofendiéndola. Robert nunca ha dejado de amar a Lyanna y Cersei no se lo ha perdonado. Los tres hijos de Cersei, aunque oficialmente son de Robert, en realidad han nacido del incesto entre ella y Jaime; una relación que empezó cuando eran niños y ha continuado hasta el presente –al menos hasta la séptima temporada de la serie–.

Al contrario que Cersei, que además de casarse ha tenido amantes, como su primo Lancel Lannister; Jaime nunca ha estado con otra mujer. Es más, Jaime entró –y continuó– en la Guardia Real para vivir en la capital, cerca de su hermana, y no quedarse en Roca Casterly como heredero.

Al no poder tomar esposa ni ostentar títulos, Jaime queda descartado como heredero de Tywin; lo que deja a Tyrion como el futuro Señor de Roca Casterly. Tywin, no obstante, se niega a dejar su legado en manos de lo que considera un monstruo deforme, necio y vil. Para Tyrion, que es precisamente el que más se parece a su padre en su inteligencia y habilidad política, este rechazo ha supuesto siempre una herida que trata de tapar con sarcasmo, prostitutas y vino.

Al contrario que los Stark, los Lannister no son una familia unida. Cersei y Jaime se aman incestuosamente, pero también tienen fuertes desencuentros cuando el poder entra en juego. Tyrion solo mantiene una relación afectuosa con Jaime, siendo despreciado por el resto de su familia. Tywin se presenta como una figura paternal tirana; arguyendo que todas sus acciones son por el bien de su familia, pero tomando todas las decisiones sobre el futuro de sus hijos de forma unilateral y tiránica. Cersei, Jaime y Tyrion mantienen una relación de amor-miedo respecto a su padre. Incluso Joffrey, que no tolera que nadie en la corte le contradiga, se acobarda al enfrentarse a su abuelo.

Esta casa se presenta como la gran antagonista durante la mayor parte de la serie, siendo primero Jaime y Cersei, y más tarde Tywin y Joffrey los principales enemigos de los Stark.

De entre sus vasallos, la casa que tiene más notoriedad en la serie es la casa Clegane. El primogénito, *sir* Gregor, apodado la Montaña, es un hombre con una talla y fuerza descomunales, también conocido como *el perro loco de Tywin Lannister*. Él es quien asesina a la esposa e hijos de Rhaegar Targaryen y quien, cuando estalla el conflicto con los Stark, incendia y saquea las Tierras de los Ríos. Su hermano menor, Sandor Clegane el Perro, es el escudo juramentado de Joffrey. Acompaña y protege al cruel muchacho hasta el final de la segunda temporada, cuando, tras la batalla del Aguasnegras, decide huir de la capital rumbo al norte. El Perro tiene una deuda pendiente con su hermano, que le quemó la cara cuando era niño por haber cogido uno de sus juguetes, y quiere acabar con él antes de morir.

4.1.3. Casa Baratheon: Nuestra es la furia

Su blasón es un ciervo de sable sobre campo de oro; un ciervo coronado desde que Robert es rey. Su asentamiento es Bastión de Tormentas, de la que ahora es Señor el hermano menor de Robert, Lord Renly. A raíz de la ascensión al trono, esta casa tiene una rama cadete, la casa Baratheon de Rocadragón, gobernada por Lord Stannis, menor que Robert y mayor que Renly. Aunque no era una casa particularmente poderosa, Robert y Stannis han destacado como grandes militares y, puesto que Ned no tenía interés en el trono, Robert se hizo con la corona y cambió la suerte de su casa.

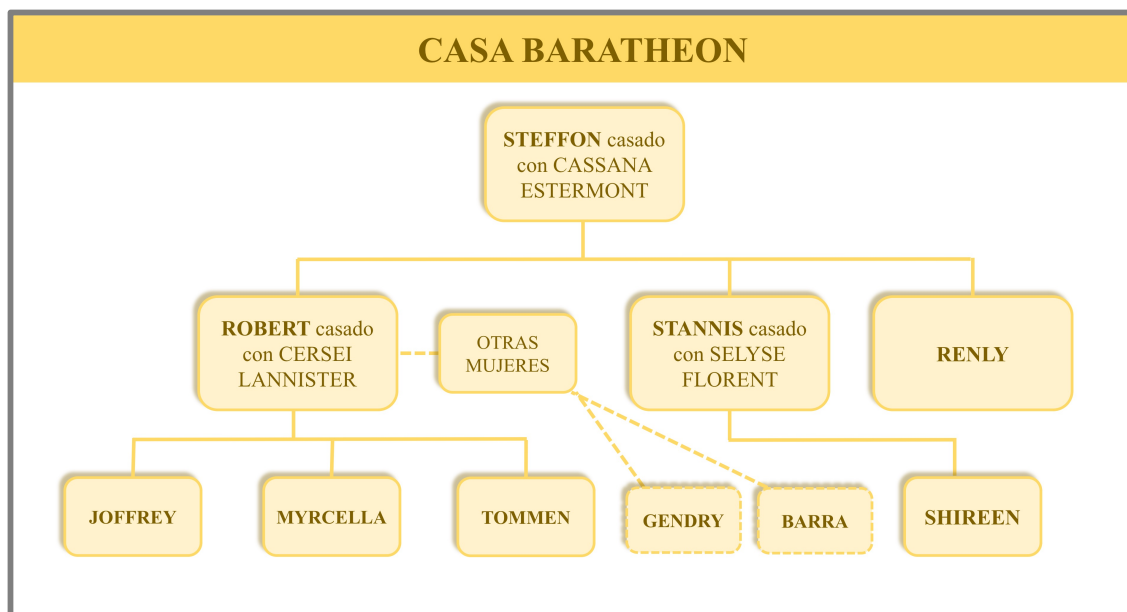


Figura 3. Árbol genealógico de la casa Baratheon. Fuente: Adaptado de Martin et al. (2015)

Robert muere atacado por un jabalí durante una partida de caza –una muerte orquestada por Cersei con la ayuda de Lancel– y deja a Ned como Protector del Reino y regente hasta que Joffrey alcance la mayoría de edad. Sin embargo, Ned ha descubierto que Robert no tiene hijos legítimos, por lo que se lo comunica a Stannis y da lugar al inicio de la Guerra de los Cinco Reyes. Aunque Joffrey, Tommen y Myrcella no tienen lazos de sangre con él, Robert sí que tuvo multitud de hijos bastardos. No obstante, tan pronto como llega al trono Joffrey ordena a los Capas Doradas asesinarlos a todos. Solo uno logra escapar: Gendry.

Renly, que durante el reinado de Robert vive en la capital como miembro del Consejo Privado, mantiene una relación secreta con *sir* Loras Tyrell, heredero de Altojardín, quien le convence para que se postule como rey a la muerte de Robert. Aunque Stannis le precede en la línea de sucesión, Renly es más carismático y logra el apoyo de numerosas casas. Para sellar la alianza con la casa Tyrell, Renly se casa con Margaery, la hermana de Loras, pero es incapaz de consumar su matrimonio. Durante la segunda temporada muere, sin dejar descendencia, víctima de la magia oscura de Melisandre.

Stannis permanece en Rocadragón, por lo que no se presenta al público hasta la segunda temporada. Es un hombre serio, austero, severo y con un fuerte sentido de la justicia. Está casado con Lady Selyse Florent, con quien después de muchos abortos solo ha logrado tener una hija Shireen. Stannis respeta a su esposa, aunque no siente particular afecto por ella; a su hija, sin embargo, sí que le profesa amor, teniendo la niña una relación más estrecha con él que con su madre. Shireen contrajo *psoriagrís* cuando era un bebé y Stannis hizo traer a todos los maestros y curanderos del reino hasta que uno logró frenar la enfermedad. La niña sobrevivió, pero se ha quedado con la cara marcada y deforme.

De las casas que deben vasallaje a los Baratheon destaca, en primer lugar, la casa Targh. El cabeza es Lord Selwyn, de la Isla de Targh, cuya única heredera es Brienne. Ella, como Arya, no quiere ser una señora, sino una guerrera, por lo que se entrena y llega a ser guardia real de Renly, hacia quien siente un amor platónico. Cuando la sombra asesina a Renly en su tienda, sin que ella pueda evitarlo, Brienne lo sostiene entre sus brazos y jura vengarlo. A partir de ahí, Brienne entra al servicio de Catelyn Stark y más tarde de Sansa Stark. Otro de los vasallos relevantes en la serie es la casa Dondarrion, cuyo señor, Lord Beric, es enviado por Ned para apresar a la Montaña por sus crímenes. Beric no lo consigue y muere en el intento, pero Thoros de Myr lo resucita y junto forman la Hermandad sin Estandartes, un grupo independiente que practica la guerrilla en las Tierras de los Ríos.

4.1.4. Casa Targaryen: Fuego y sangre

Su emblema es un dragón tricéfalo de gules en campo de sable. Las tres cabezas del dragón remiten a los tiempos de la conquista, cuando Aegon, Rhaenys y Visenya Targaryen llegaron al continente a lomos de sus dragones y unificaron los reinos. Esta casa es originaria de la Antigua Valyria, un poderoso imperio que se extinguió de la noche a la mañana por un desastre natural. Los Targaryen, como todos los valyrios, dominan a los dragones, animales mágicos que se creen extintos. También tienen unos rasgos físicos característicos, como el pelo plateado, algo que han mantenido a lo largo de los años mediante matrimonios entre hermanos que preservaban la pureza de la

sangre. Fruto de la endogamia, muchos de sus descendientes son propensos a la locura. Aquéllos que llevan verdaderamente la sangre del dragón son inmunes al fuego.

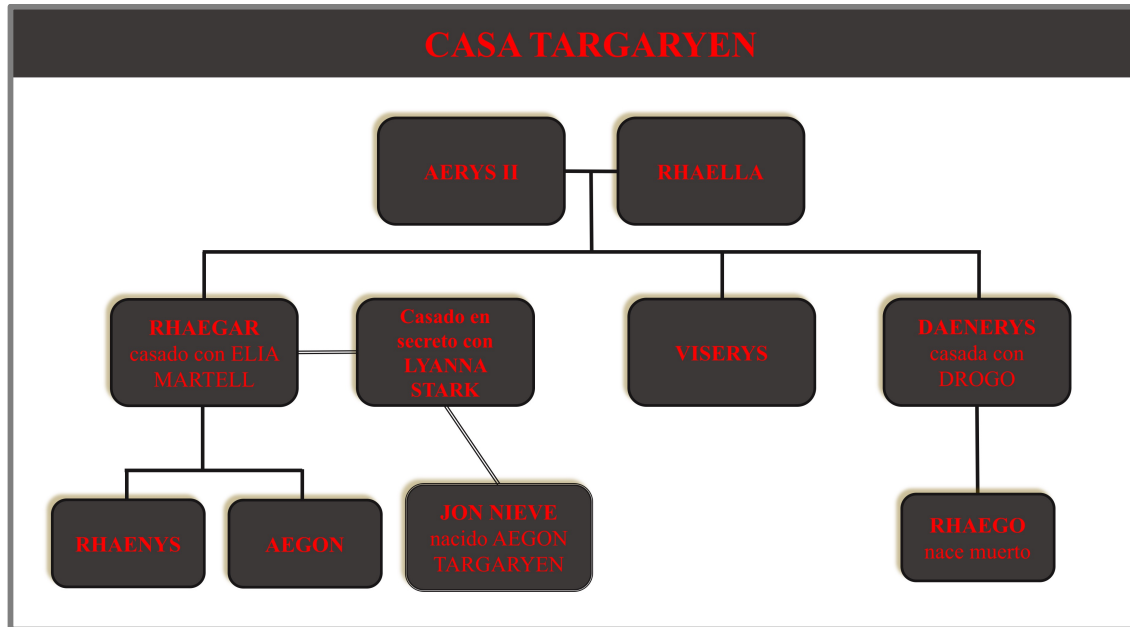


Figura 4. Árbol genealógico de la casa Targaryen. Fuente: Adaptado de Martin et al. (2015)

Los Targaryen reinaron durante casi trescientos años en Poniente, hasta que la Rebelión de Robert acabó con ellos. Aerys II fue apodado el Rey Loco porque, efectivamente, fue perdiendo la cabeza con el paso de los años: veía enemigos por doquier y se aficionó a quemar a gente viva con *fuego valyrio*. Casado con su hermana Rhaella, Aerys tuvo tres hijos: Rhaegar, Viserys y Daenerys.

El príncipe Rhaegar, heredero al Trono de Hierro, ha sido descrito por la historia reciente de Poniente como un criminal que raptó, violó y causó la muerte a Lyanna Stark. Sin embargo, quienes le conocieron, como el Lord Comandante de la Guardia Real, Barristan Selmy, asegura que a Rhaegar le gustaba más cantar que pelear y le presenta como un buen guerrero, pero mejor persona. Los hijos que tuvo de su matrimonio con Ellia Martell fueron asesinados, junto con su esposa.

Viserys es el segundo hijo de Aerys y Rhaella, convertido en heredero tras la muerte de su hermano y sus sobrinos. Al contrario que Rhaegar, Viserys es déspota, impaciente y cruel; maltrata a su hermana y considera que todo el mundo le debe respeto porque él es el único heredero legítimo al Trono de Hierro. Cuando era apenas un niño, durante la rebelión, su madre murió dando a luz a Daenerys, en Rocadragón. Poco después él y su hermana fueron sacados de la isla y llevados a las Ciudades Libres antes de que los asesinaran. Al comienzo de la serie, Viserys y Daenerys viven en Pentos como huéspedes de Illyrio Mopatis, un amigo de Varys que ansía restaurar la dinastía Targaryen. Viserys vende a su hermana a Khal Drogo a cambio de un ejército que le permita reconquistar Poniente; sin embargo, muere a manos de este, víctima de propia arrogancia al violar los tabúes dothrakis y atacar a su hermana.

Daenerys es la menor y única hija del Rey Loco. Nacida en Rocadragón durante una gran tempestad, es conocida por ello como *Daenerys de la Tormenta*. Aunque abandonó Poniente siendo un bebé, para vivir huyendo durante toda su vida por las Ciudades Libres, ella siempre ha deseado regresar a su hogar. Apoya la pretensión al trono de su hermano, considerando que es la única forma de volver a casa y creyendo, al igual que Viserys, que el pueblo clama por el retorno de su legítimo rey. *Sir* Jorah Mormont, su primer y más cercano amigo, le abre los ojos y se da cuenta de que al pueblo no le importa quién gobierne y que Viserys no conseguirá reconquistar el trono. Daenerys es vendida a Drogo, un Khal dothraki al que teme, pero con el que finalmente establece una relación de amor.

Solo cuando su hermano, su hijo no nato y su marido mueren, Daenerys decide recuperar Poniente por sí misma, hace eclosionar tres huevos de dragón, consigue un khalasar leal y empieza su periplo por Essos. Tras perder a su hijo Rhaego —embarazada de Drogo—, una bruja le advierte que no podrá tener hijos, por lo que sus dragones Drogon, Viserion y Rhaegal son hijos para ella.

Daenerys, como algunos Targaryen, tienen la sangre del dragón, por lo que es inmune al fuego; arma que usa contra sus enemigos. Esto, unido a sus tres dragones, hace que

vaya conquistando una a una las ciudades de la Bahía de los Esclavos y liberándolos del yugo de los amos.

Daenerys es vista como una libertadora, firmemente en contra de la esclavitud, el saqueo y las violaciones, características del brutal mundo que presenta la ficción. Después de liberar Yunkai, Astapor y Meereen, se establece en esta última para aprender a gobernar, para poner en práctica lo que es ser una reina, hasta que decide que ha llegado el momento de reconquistar el Trono de Hierro y zarpa hacia Rocadragón.

Daenerys es la única Targaryen conocida que queda viva en la séptima temporada. Al inicio de la serie, la acompañaba Viserys, que muere en la primera temporada. Más adelante, descubrimos que el Maestre Aemon de la Guardia de la Noche también es un Targaryen, pero fallece en la temporada 5. Ahora queda un único pariente, Jon Nieve, pero ambos desconocen su parentesco.

Las casas vasallas a los Targaryen son las de las Tierras de la Corona, pero todas las casas de los Siete Reinos le deben –o debían– lealtad. Durante la Rebelión de Robert, varias casas se mantuvieron leales a la Corona, entre las que cabe resaltar a los Tyrell, de Altojardín, que asediaron Bastión de Tormentas, y a los Tarly de Colina Cuerno, cuyo líder, Lord Randyll –padre de Samwell Tarly– venció a Robert en la batalla de Vado Ceniza.

Al inicio de la serie ninguna casa noble los apoya ya, salvo Varys e Illyrio, que no pertenecen a ninguna. De hecho, hasta la séptima temporada, ninguna casa apoya a los Targaryen, salvo los renegados: primero Jorah Mormont entra al servicio de Daenerys y se enamora de ella, pero él no representa a su casa, pues ha sido exiliado por vender esclavos. Después Barristan Selmy, tras ser expulsado por Joffrey de la Guardia Real –sin haber quebrantado ningún voto–; por último Tyrion Lannister, que huye de Poniente tras ser condenado a muerte, escapar y asesinar a su padre y a su amante; y Varys, que ayuda a Tyrion a huir. Para cuando Daenerys llega a Rocadragón, sin embargo, cuenta con el apoyo de Olenna Tyrell, única superviviente de su casa; Ellaria Arena, que tras

un golpe de estado se ha hecho con el poder en Dorne; y Yara y Theon Greyjoy, que se disputan con su tío Euron el gobierno de las Islas del Hierro.

Ahora bien, una vez conocidas las casas principales de Poniente, y algunas de sus casas vasallas más relevantes, es el momento de analizar los personajes. En lo sucesivo abordaremos el estudio de cuatro personajes, cada uno de ellos representa a un tipo de héroe: el que no completa el viaje, el que completa el viaje, el antihéroe/héroe herido y el antihéroe/héroe trágico. Veremos cómo cada uno se corresponde con el arquetipo planteado por Vogler y sus variantes; cómo recorre las etapas del viaje del héroe (Vogler, 2002), qué transformaciones del héroe (Campbell, 1959) manifiesta y cuáles son los temas del mito (Kirk, 2006) en que se ven envueltos.

Para ello, se ha seleccionado a Ned Stark, como el héroe que no completa el viaje; a Bran Stark, como el héroe que sí completa el viaje; a Tyrion Lannister, como en antihéroe/héroe herido; y a Stannis Baratheon, como el antihéroe/héroe trágico. Vemos así cómo tres de las cuatro casas principales aparecen recogidas en el estudio. La casa Targaryen, sin embargo, se abordará en la discusión, ya que los posibles héroes que presenta –Jon y Daenerys– no pueden ser estudiados hasta que concluya la serie.

4.2. EL HÉROE QUE NO COMPLETA EL VIAJE: NED STARK

Ned es el cabeza de la familia Stark, Señor de Invernalía y Guardián del Norte. Veterano de la Rebelión de Robert, también conocida como la Guerra del Usurpador, en la que tras el rapto de su hermana Lyanna a manos del príncipe Rhaegar Targaryen y la muerte de su hermano Brandon y su padre, Rickard, a manos de Aerys Targaryen el Rey Loco; Ned se unió a Robert Baratheon y Jon Arryn para liberar a Lyanna y destruir a los Targaryen. Acabada la guerra, volvió a Invernalía con un hijo bastardo –al menos esa es la historia oficial–, Jon Nieve.

Tras la muerte de Brandon, Ned se casa con su prometida, Catelyn Tully, con quien tiene 5 hijos: Robb, Sansa, Arya, Bran y Rickon. Tras unos años de paz con Robert

Baratheon en el Trono de Hierro, estalla la Rebelión Greyjoy, de manera que Ned parte de nuevo a la guerra a aplastar la rebelión y vuelve con Theon Greyjoy, el único heredero de las Islas del Hierro, como pupilo.

Ned es considerado por el resto de personajes de Poniente como el hombre honorable por antonomasia. No miente, no trama, es ajeno a los matices de la política e incluso sus enemigos creen en su palabra. Tiene un fuerte sentido del honor y de lo que es justo, de lo correcto y lo incorrecto, que guía todos sus actos y que ha transmitido a sus hijos – sobre todo a Jon Nieve–. La única mancha que tiene en su expediente –hasta que empieza la serie– es haber engendrado un bastardo durante la guerra; algo que, como sabremos en la temporada 6, no es sino una prueba de la verdadera marca del héroe: Ned sacrifica su honor para proteger la vida del niño y mantener la palabra dada a la madre del mismo en su lecho de muerte.

Habiendo sobrevivido dos veces a la guerra –con muerte de su familia incluida– y realizado el sacrificio, Ned ya ha superado el viaje del héroe antes de que eche a andar esta historia. Lo que en la serie se nos presenta es una nueva llamada de la aventura, la última, en este caso.

4.2.1. Arquetipo

De los distintos arquetipos que propone Vogler (2002), consideramos que Ned Stark encaja, sin lugar a dudas, en el de héroe, siendo incluso quizás el más heroico de los personajes, pues es el más honorable y el que cumple en todo momento con su misión de proteger y servir.

Para discernir cómo cumple con los requisitos del héroe, atenderemos a 6 puntos: la identificación con el público, el crecimiento que tiene, cómo pone en marcha la acción, sus defectos, cómo se enfrenta con la muerte y el sacrificio, que es lo que verdaderamente caracteriza al héroe.

Tabla 12. El arquetipo en Ned Stark

NED STARK COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
IDENTIFICACIÓN CON EL PÚBLICO	La serie comienza introduciendo el conflicto entre las casas Lannister y Stark, siendo Ned el héroe protagonista y con el que el público se identifica.	1x01
CRECIMIENTO	Ned aprende a dejar a un lado el honor en pro de un bien para su familia.	1x09
ACCIÓN	Ned decide acudir a la capital y ejercer como Mano del Rey para proteger a su amigo Robert.	1x01
	Ned, creyendo que los Lannister han intentado matar a Bran, decide buscar pruebas contra ellos, con la ayuda de Meñique.	1x03
	Ned empieza a investigar la muerte de Jon Arryn.	1x04
	Ned enfrenta a Cersei y le da la oportunidad de huir con sus hijos.	1x07
SACRIFICIO	Ned sabe que Catelyn ha capturado a Tyrion y discute con Robert sobre Daenerys, renunciando a ser Mano del Rey. Se prepara para volver al Norte con sus hijas, sabiendo que la capital es peligrosa, pero acepta ir a ver a la última persona que habló con Jon Arryn, pues aún le interesa descubrir por qué murió. El haberse quedado es lo que da lugar a que Jaime lo encuentre a la salida del burdel y lo ataque.	1x05

NED STARK COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	Confiesa en falso la traición a Joffrey para salvar a sus hijas.	1x09
	Lyanna, antes de morir, le entrega su bebé a Ned y le hace prometer que lo protegerá de Robert. Ned se lo lleva a Invernalía y lo cría como su bastardo, arriesgando su honor y la relación con su esposa.	6x10 7x07
ENFRENTAMIENTO CON LA MUERTE	Cuando Varys va a visitarlo a las mazmorras, Ned reconoce que, como guerrero, aprendió a morir hace tiempo.	1x09
	Para rescatar a su hermana, Ned se enfrenta a <i>sir</i> Arthur Dayne, la Espada del Alba. Su contrincante es mucho mejor guerrero que él y está a punto de derrotar a Ned cuando Howland Reed lo salva, atacándolo por la espalda.	6x03
DEFECTOS	Su honor lo hace inútil para las artes de la política. Puede ser el personaje que menos defectos muestra en la serie, aunque esto es precisamente lo que le lleva a la muerte, como le indica Varys en su primera visita a las mazmorras.	1x08 3x09

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

El público se identifica con Ned desde el primer momento, pues es el primer personaje que se presenta como protagonista, y el primero que sentirá una llamada a la aventura. Así, toda la primera temporada se centrará, por un lado, en el conflicto entre las casas Lannister y Stark, y por otro, en acompañar a Ned en descubrir el misterio de por qué murió Jon Arryn.

Tal es el grado de identificación con el personaje que, cuando en el penúltimo episodio de la primera temporada (1.09 *Baelor*) Joffrey decide decapitarlo contra todo pronóstico –y consejo–, el espectador siente de repente un vacío, buscando con quién identificarse a partir de ese momento.

A estas alturas, con el estreno de la octava y última temporada en ciernes, ya estamos más que acostumbrados al serpenteante trazado que ha ido dibujando Martin en cuanto a la identificación con los héroes de la saga y a la frialdad con la que ha ido eliminando personajes. A este tenor conviene recordar la primera gran masacre, *La boda roja*, en la que acabaron de un plumazo con el conflicto Lannister-Stark (*Las lluvias de Castamere*, 3.09). El impacto que causó en el público se hace palpable al constatar que fue el primer capítulo en alcanzar un rating de 9.9 con IMDB –siendo, junto con *Casa Austera* (5.08), *La batalla de los bastardos* (6.09) y *Vientos de invierno* (6.10), los que mayor índice han alcanzado–.

Ahora bien, a la altura del relato a la que ejecutan a Ned, la audiencia aún no estaba familiarizada con la crudeza de la serie, por tanto su muerte supone el primer gran impacto para el espectador y un cambio en la forma en que entendía la televisión¹⁶.

Si hemos de identificar al héroe como aquél que más crece (Vogler, 2002), este no es Ned. Al menos, no en el tiempo en que transcurre la acción. Como hemos dicho, Ned ya viene siendo un héroe, ya ha aprendido. En primer lugar, ha de ocupar un lugar como cabeza de familia y Señor de Invernalía, posición para la que no fue educado pues correspondía a su hermano Brandon, a quién ejecutó el Rey Loco. Aprendió además a volver a su hogar y alejarse de las tensiones de la política, no reclamando para sí el Trono de Hierro aún cuando fue el primero en entrar al salón tras la toma de la Fortaleza Roja.

¹⁶ Así lo manifiestan Gwendoline Christie y Nikolaj Coster-Waldau, los actores que dan vida a Brienne y Jaime en la ficción, que reconocen que la secuencia de la muerte de Ned fue la que más les sorprendió. Casco, C. (2019). "*La muerte de Ned Stark en Juego de tronos cambió la televisión*". [online] culturaocio.com. Available at: <https://www.culturaocio.com/tv/noticia-muerte-ned-stark-juego-tronos-cambio-television-20190410113548.html> [Accessed 29 May 2019].

Durante su encierro en las mazmorras, en esta segunda aventura, lo que Ned aprende –si bien ya es tarde– es que todos en la capital son mentirosos y que debe anteponer su familia a su honor.

Ned es, sin lugar a dudas, el personaje más activo de la primera temporada. Tiene un total de 68 intervenciones, frente a las 45 que tiene Jon Nieve, el siguiente en sentido decreciente. Además, Ned lleva a cabo las acciones que impulsan las subtramas centrales de la temporada: el conflicto Lannister-Stark, la muerte de Jon Arryn y el incesto entre Cersei y Jaime.

Si el sacrificio es la verdadera marca del héroe, Ned se merece este título. Cabría preguntarse si es el que más se sacrifica –Jon Nieve también entrega su vida por la causa–, pero lo que es seguro, es que es el primero en hacerlo.

Por un lado, sacrifica su ventaja táctica al revelar a Cersei que conoce su secreto, dándole la oportunidad de huir con sus hijos y salvarlos de la ira de Robert.

Por otra parte, cuando Cersei y Robert lo enfrentan porque Catelyn ha capturado a Tyrion, él la defiende, esgrimiendo que su esposa solo seguía sus órdenes.

Finalmente Ned sacrifica su honor –aquello que él considera más valioso y por lo que es reconocido por todos– confesando falsamente que ha cometido traición para apoderarse del trono y así salvar a Sansa, que está en manos de Cersei y aún prometida a Joffrey.

Además, hay un sacrificio que no se desvela hasta bien avanzada la serie (*Vientos de Invierno*, 6.10 y *El dragón y el lobo*, 7.07), y es el que hizo por salvar la vida Jon. Cuando Ned promete cuidarlo y protegerlo, y para ello lo lleva a Invernalía consigo, criándolo como su bastardo, sacrifica tanto su honor como la relación con su esposa.

Aunque deducimos que, como guerrero, Ned ha tenido más de un enfrentamiento con la muerte, durante la serie hemos visto fundamentalmente dos: cuando se enfrenta a *sir*

Arthur Dayne para rescatar a su hermana, lanzándose a la lucha aunque su contrincante era mucho más ducho con la espada; y cuando Varys lo visita en las mazmorras para contarle cómo Sansa ha rogado a Joffrey por su vida, intentado convencerle de que confiese y vista el negro. Ned, sin embargo, no quiere manchar su honor confesando un crimen que no ha cometido para vivir el tiempo que le quede en el Muro, pues no considera tan valiosa su vida y afirma que aprendió a morir hace tiempo.

Finalmente, podríamos resaltar como defecto su nula habilidad política, que ha sido fundamentalmente lo que le conduce al cadalso. Al igual que Jon Nieve, en menor medida Robb Stark y, durante las primeras temporadas, Sansa Stark, Ned no sabe manejar las intrigas palaciegas. Olvida su instinto, que le advierte que Meñique no es de fiar, cuando éste se ofrece a ayudarle a encontrar pruebas contra los Lannister (*Lord Nieve*, 1.03). Revela a Cersei su descubrimiento; se niega a aliarse con Renly y cree, inocentemente, que esgrimir como escudo las últimas voluntades de Robert le servirá de algo contra Cersei (*Ganas o mueres*, 1x07).

4.2.2. El viaje del héroe

Como hemos visto, Ned Stark no solo cumple con el arquetipo del héroe, sino que además es el primero con el que el espectador se identifica. La ficción nos lo presenta de tal manera que podemos pensar –y, de hecho, los guionistas pretenden que pensemos– que vamos a seguir a este personaje durante su camino, que la historia que nos presentan es la de su viaje del héroe, que este mundo fantástico que hemos atisbado en la secuencia de inicio, de alguna forma se irá abriendo paso en la trama de Ned, pues él es protagonista. Nada más lejos de la realidad. Ned solo vive lo suficiente para introducirnos en Poniente y en sus normas, para presentarnos a algunos personajes –a los fundamentales, al menos–, no llegando a completar su viaje, al menos en esta ocasión. En la siguiente tabla podemos ver cómo se abordan las etapas que sí llega a completar.

Tabla 13. Etapas del viaje del héroe de Ned Stark

VIAJE DEL HÉROE – NED STARK				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
Primer Acto	1	El mundo ordinario	Ned vive con su familia en Invernalía, ejerciendo sus funciones como señor feudal y Guardián del Norte.	1x01
	2	La llamada de la aventura	Robert Baratheon le pide que sea su Mano del Rey. Llega un mensaje de Lysa Arryn acusando a los Lannister de haber asesinado a Jon Arryn.	1x01
	3	El rechazo de la llamada	Ned y Catelyn hablan durante la noche y Ned está decidido a rechazar la oferta de Robert.	1x01
	4	El encuentro con el mentor	El Maestre Luwin va a la habitación de Ned y Catelyn para entregarle a ella un mensaje de su hermana. El mensaje dice que los Lannister son los que han asesinado a Jon Arryn. Aunque Catelyn se opone, el Maestre Luwin lo convence para aceptar la propuesta y proteger a Robert, que está en peligro.	1x01
	5	La travesía del primer umbral	Ned se despide de Catelyn, excusándose en que no tiene otra opción. Ned emprende el Camino Real con Robert y se despide de Jon a las afueras de Invernalía. Robert le cuenta que Daenerys se ha casado con Drogo, por lo que quiere eliminarla antes de que sea una amenaza. Ned intenta disuadirlo.	1x02

VIAJE DEL HÉROE – NED STARK				
			Cersei obliga a Ned a sacrificar a Dama, como castigo por el ataque a Joffrey.	
Segundo Acto	6	Las pruebas, los aliados, los enemigos	<p>Ned conoce a los miembros del Consejo Privado y comprueba que el estado de los asuntos de gobierno no es muy bueno.</p> <p>Meñique arregla una cita entre Ned y Catelyn en su burdel. Catelyn le cuenta que los Lannister han intentado asesinar a Bran y Meñique promete ayudarle a encontrar pruebas contra ellos.</p>	1x03
			<p>Ned comienza a investigar la muerte de Jon Arryn. Pycelle le entrega el último libro que estuvo leyendo –<i>Linajes y grandes casas de Poniente</i>– y le dice que, en su lecho de muerte, repetía una y otra vez que la semilla es fuerte.</p> <p>Ned visita la armería a que fue Jon Arryn días antes de su muerte y conoce a Gendry, dándose cuenta de que es bastardo de Robert.</p> <p>Meñique muestra a Ned quiénes son sus espías, quiénes de Varys y quiénes de la reina. Le comenta que el escudero de Jon Arryn fue armado caballero tras su muerte.</p> <p>Cuando Ned se disculpa por haberle juzgado mal, Meñique le contesta que desconfiar de él ha sido lo único sensato que ha hecho desde que llegó a la capital.</p> <p>Ned envía a Jory a buscar a <i>sir</i> Hugh del Valle, que se niega a hablar con él y muere</p>	1x04

VIAJE DEL HÉROE – NED STARK				
			<p>en el Torneo de la Mano al enfrentarse a la Montaña.</p> <p>Cersei se disculpa con él por haberle obligado a sacrificar a Dama, pero se desafían durante la conversación.</p>	
			<p>Varys le cuenta a Ned que <i>sir</i> Hugh envenenó a Jon Arryn, porque éste empezó a hacer preguntas, y que Robert correrá la misma suerte.</p> <p>Yoren informa a Ned que Catelyn ha prendido a Tyrion.</p> <p>Ned discute con Robert por el destino de Daenerys y renuncia a ser Mano del Rey.</p> <p>Cuando prepara las cosas para dejar la ciudad, Meñique le dice que puede llevarle a hablar con la última persona a quien visitó Jon Arryn, si aún le interesa.</p> <p>Ned va al burdel y conoce a Mhaegen, una de las prostitutas que ha tenido un bastardo de Robert. A la salida del burdel, Ned es enfrentado por Jaime, que reclama la liberación de su hermano. Se enfrentan en combate singular y Ned acaba malherido.</p>	1x05
			<p>Ned despierta en su cama y ve a Robert y a Cersei. Ella lo acusa de enfrentarse a Jaime y capturar a Tyrion y quiere venganza, pero Robert no está de su parte. El rey le ordena hacer las paces con los Lannister y liberar a Tyrion, y lo restituye como Mano del Rey.</p> <p>Ned emite un decreto despojando a la</p>	1x06

VIAJE DEL HÉROE – NED STARK				
			<p>Montaña de sus títulos y convocando a Tywin Lannister a la capital a responder por los crímenes de su abanderado.</p> <p>Ned quiere enviar a sus hijas a casa, pero ninguna quiere. Cuando Sansa expresa su deseo de quedarse con Joffrey y tener a sus hijos, leones rubios, Ned cae en la cuenta. Vuelve a sacar el libro de <i>Linajes y grandes casas de Poniente</i> y comprueba que todos los Baratheon –como los bastardos de Robert– tienen el pelo negro, por lo que Joffrey y sus hermanos son hijos de Jaime Lannister.</p>	
	7	<p>La aproximación a la caverna más profunda</p>	<p>Ned enfrenta a Cersei, le dice que sabe la verdad sobre sus hijos y que se lo va a contar a Robert en cuanto regrese, pero le da la oportunidad de huir antes de que eso ocurra.</p> <p>Robert llega a la Fortaleza Roja malherido y, en su lecho de muerte, hace que Ned redacte sus últimas voluntades, nombrándolo regente hasta que Joffrey sea mayor de edad. Ned no se atreve a decir la verdad a su amigo moribundo, pero, en lugar de “Joffrey”, escribe “legítimo heredero”.</p> <p>Ned envía un mensajero a Stannis, revelando Robert no tiene hijos legítimos y, por tanto, él es el heredero al trono. Aunque Renly y Meñique intentan disuadirlo y le</p>	1x07

VIAJE DEL HÉROE – NED STARK				
			<p>proponen otros planes, Ned insiste en que Stannis es el legítimo heredero.</p> <p>Ned le pide a Meñique que compre a los Capas Doradas para que lo apoyen cuando revele la verdad sobre Joffrey. Ned es convocado por Joffrey al Salón del Trono. A las puertas, tanto Meñique como Janos Slynt le confirman que los Capas Doradas le pertenecen.</p>	
	8	La odisea (el calvario)	<p>Ned se presenta en el Salón del Trono. Joffrey le dice que quiere ser coronado antes de una quincena y Cersei le devuelve el consejo: “prosternaos”. Ned entrega a <i>sir</i> Barristan las últimas voluntades de Robert y éste las lee, pero Cersei coge el documento y lo rompe. Ned niega el derecho de Joffrey al trono y ordena a los Capas Doradas que escolten a la reina y sus hijos a sus aposentos (dejando claro que no quiere derramamiento de sangre), pero los Capas Doradas y Meñique lo traicionan y lo prenden a él.</p>	1x07
			<p>Varys visita a Ned en las mazmorras y le pregunta qué locura le llevó a decir a Cersei que sabía su secreto. Él dice que lo hizo por misericordia. Varys le dice que su misericordia mató a Robert y que ahora él es hombre muerto. Le cuenta que todos sus hombres han sido masacrados, Arya está desaparecida y Sansa, en manos de Cersei.</p>	1x08

VIAJE DEL HÉROE – NED STARK				
			Varys va a ver a Ned de nuevo, le dice que Sansa ha rogado por su vida y Cersei le permitirá vestir el negro si confiesa. Ned se niega a traicionar su honor y confiesa que hace mucho que aprendió a morir. Varys le dice que es una lástima y que piense en sus hijas. Ned es llevado al Septo de Baelor y allí confiesa –en falso– haber tramado contra Joffrey para apoderarse del trono. Joffrey, en contra de todos sus consejeros, Sansa y su madre, condena a Ned y lo decapita.	1x09
	9	La recompensa	SIN COMPLETAR	
Tercer Acto	10	El camino de regreso	SIN COMPLETAR	
	11	La resurrección	SIN COMPLETAR	
	12	El retorno con el elixir	SIN COMPLETAR	

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

En primer lugar, hemos de apuntar que Ned, como se ve en la tabla anterior, no finaliza su viaje del héroe, pues no logra superar su odisea. Lo consideramos héroe, no obstante, porque cumple con los requisitos para serlo, porque ya lo era antes de que de comienzo la historia que nos relata la serie –se consuma como héroe durante la Rebelión de Robert o Guerra del Usurpador, y se confirma como héroe al aplastar la rebelión de los Greyjoy–. El problema en esta aventura, el motivo por el que no llega a superarla, es que se trata de un periplo distinto a los que había tenido que enfrentarse hasta ahora: aquí no priman el honor y la valentía, sino la mentira y la conjura. Incluso su segunda

llamada a la aventura, cuando tiene lugar su encuentro con el mentor, se basa en una mentira: Meñique convence a Lysa Arryn para que envíe un cuervo a su hermana Catelyn, alertándola de que los Lannister han envenenado a su marido y el rey corre peligro. Este dato, por supuesto, no se revelará hasta el episodio 4x05, pero nos hace comprobar cómo la llamada que recibe Ned no era tanto una a aventura, como a una trampa.

Como hemos mencionado anteriormente, Ned Stark es el primer héroe con el que el público se identifica en esta serie. De ahí que su viaje sea el primero en iniciarse. La ficción da comienzo, sin embargo, con una escena a la que Vogler (2002) denominaría “prólogo”, previa a la presentación de los personajes principales y el mundo ordinario, en la que vemos cómo una partida de exploradores de la Guardia de la Noche atraviesa el túnel para ir más allá del Muro, descubren los restos descuartizados de unos salvajes, que han sido colocados formando un grotesco símbolo, y son atacados por los caminantes blancos.



Figura 5. Secuencia de inicio de la serie. Episodio 1x01, *Se acerca el invierno* [00:00:08 - 00:06:44]. Fuente: HBO (2011)

Este prólogo cumple los tres propósitos que enumera Vogler: proporciona “un dato esencial del fondo de la historia” –que la verdadera sombra será el Rey de la Noche y la lucha en Poniente acabará siendo de vivos contra muertos y no entre casas–, orienta “al público acerca del tipo de historia que va a presenciar” –introduce el elemento fantástico– y abre la narración con un impacto que deja “al espectador pegado en su butaca” –con una escena en que el explorador pierde a todos sus compañeros por el ataque de seres sobrenaturales y se lanza a una desesperada huida por salvar su vida. Además introduce el misterio, pues no nos desvela la naturaleza de esos seres– (Vogler, 2002).

Inmediatamente después aparece el *opening* de la serie –un mapa tridimensional que nos muestra los diferentes reinos en que se centra la acción y los emblemas de las casas– y da comienzo la presentación de personajes. El único superviviente de la secuencia anterior ha desertado de la Guardia de la Noche y es apresado, en un bosque de El Norte, por los guardias de la casa Stark. Este personaje –el desertor– hace de nexo entre el mundo especial y el ordinario, entre lo fantástico y lo realista, y nos lleva hasta la presentación de los personajes, trasladando la acción hasta Invernalía.

4.2.2.1. El mundo ordinario

Vemos a un guardia cabalgando hacia el castillo y una sobreimpresión en la imagen que indica que estamos en Invernalía, capital de El Norte –el más septentrional de los reinos–. Aquí se nos presenta a toda la familia Stark. Ned y Catelín contemplan desde el piso superior cómo Bran practica su puntería con el arco en el patio de armas. Junto a Bran, sus hermanos Robb y Rickon y su medio-hermano, Jon; tras Ned, su pupilo, Theon Greyjoy; Arya y Sansa –hijas del matrimonio– dentro del castillo aprendiendo bordado. El mundo ordinario de Ned es Invernalía, donde goza de respeto como señor feudal justo y honorable y del afecto de su familia, como esposo y padre entregado.

Este mundo ordinario muestra un doble contraste, por un lado respecto al mundo especial de más allá del Muro, del que venimos, y por otro, con Desembarco del Rey, la capital de los Siete Reinos, que será el mundo especial donde se desarrolle la aventura de Ned.



Figura 6. Comparación entre más allá del Muro, Invernalía y Desembarco del Rey. Episodio 1x01, *Se acerca el invierno* [00:05:49; 00:09:13 y 00:17:29]. Fuente: HBO (2011)

El contraste que se muestra entre los diferentes mundos no solo se da en las reglas que lo rigen –más allá del Muro está lo fantástico, y en Desembarco del Rey reina la mentira, la conspiración y la hipocresía–, sino, además, en la ambientación, la paleta de color y la fotografía. Mientras el norte del Muro está cubierto de nieve, salvaje, lúgubre, y predominando los blancos y azules; en Invernalía se muestra un bosque verde y frondoso, un castillo robusto y gris, una decoración austera y predominan los tonos ocre y la iluminación fría con puntos cálidos –de velas, chimeneas–. Desembarco del Rey, por su parte, tiene una iluminación mucho más cálida, resaltando los amarillos y naranjas, una construcción de piedra caliza frente al mar y una ambientación mucho más luminosa y sofisticada.

Los problemas y conflictos que acosan a Ned aparecen ya planteados en este mundo: el incesto entre Jaime y Cersei, la muerte de Jon Arryn, la sed de venganza de Robert Baratheon, el compromiso entre el príncipe Joffrey y Sansa (1x01), y la identidad de Jon Nieve (1x02). De estos conflictos derivan las preguntas dramáticas que se presentarán al héroe: ¿Descubrirá por qué mataron a Jon Arryn? ¿Vencerá en su conflicto con los Lannister? ¿Aplacará la ira de Robert para que desista en acabar con todo Targaryen vivo? ¿Mantendrá a salvo a sus hijas? ¿Revelará la verdad sobre Jon Nieve?

Los conflictos externos que se le plantean a Ned son sólidos: su hijo ha sufrido un accidente –y, más tarde, descubre que los Lannister han tratado de asesinarlo–, su mentor ha sido asesinado, el Rey corre peligro y su familia, en Desembarco del Rey, también. Los conflictos internos también son sólidos, si bien algunos tardan más en revelarse, aunque todos ellos enfrentan su honor contra su familia. En primer lugar, vemos un conflicto a la hora de lanzarse a ayudar a Robert, pues no quiere dejar a su familia de nuevo, y por otra, aunque se desvelará más adelante, la verdadera identidad de Jon Nieve debe permanecer oculta y ser considerado su hijo bastardo, aún a costa de su honor y de la ira de su esposa, para mantenerlo a salvo de Robert, que aún habiendo derrotado a Rhaegar Targaryen, quiere acabar con Daenerys, Viserys y cualquier Targaryen al que pueda echarle mano.

La historia nos presenta a lo que parece ser un héroe esencialmente completo hasta que Jon Arryn –que fue como un padre para él– es asesinado y Robert –a quien considera casi un hermano– le pide que sustituya al fallecido como Mano del Rey. Si bien ha sufrido más pérdidas familiares a lo largo de su vida, ahora parece haber encontrado la plenitud. Las pérdidas se nos plantean a través de los antecedentes que descubrimos por boca de otros personajes, como Robert y Catelyn, y es que algo que resulta característico de esta ficción es que la mayor parte de la información es obtenida a partir de los diálogos de los personajes, recurriendo escasamente a los *flashbacks*. En la cripta de Invernalía, Robert recuerda cómo Lyanna Stark –hermana de Ned y prometida de Robert– fue raptada y asesinada, lo que detonó la Guerra del Usurpador y acabó con la dinastía Targaryen, sentando a Robert en el Trono de Hierro, y cómo Ned se unió a esta causa, pero luego se retiró a Invernalía en lugar de quedarse con Robert gobernando. Catelyn, por su parte, nos revela que Ned ya siguió a Robert a la guerra en dos ocasiones –la Guerra del Usurpador y la Rebelión de los Greyjoy– y que, en la primera, volvió trayendo consigo a un hijo bastardo –Jon Nieve–, lo que le hizo ganarse la ira de su esposa, quien si bien más tarde lo perdonaría a él, fue incapaz de perdonar al niño.

4.2.2.2. La llamada de la aventura

El primer heraldo del cambio lo encarna Catelyn Stark, quien informa a Ned de que han recibido un cuervo de la capital anunciando la muerte de Jon Arryn (1x01). Asimismo, le informa de que el Rey viajará en persona hasta Invernalía para verlo. Esta situación ya causa incomodidad en Ned, no solo por el luto, sino porque deduce que, si Robert viaja tantos kilómetros para verlo cara a cara, solo puede ser para pedirle que sustituya a Jon Arryn. Catelyn actúa a la vez como guardián del umbral, pues le plantea la posibilidad de negarse a la petición real.

Cuando la caravana real llega a Invernalía (1x01), Robert saluda a toda la familia Stark y acto seguido le pide a Ned –desoyendo a Cersei– que lo acompañe a la cripta a presentar sus respetos a Lyanna. Una vez en la cripta, Robert afirma que aún están a tiempo de unir sus casas, casando a su hijo Joffrey, el príncipe, con Sansa Stark.

Además, Robert le pide a Ned que sea la Mano del Rey. Ned se arrodilla ante tal honor, pero aún no ha aceptado la llamada a la aventura. Aquí Robert actúa como un segundo heraldo del cambio.

4.2.2.3. El rechazo de la llamada

Ned ha recibido la llamada, una petición directa de Robert (1x01); no obstante aún no la ha aceptado y está dispuesto a rechazarla. Durante su conversación con Robert en la cripta, aunque se arrodilla y asegura no ser digno de tal honor, no le responde –ni a eso, ni a unir sus casas–. Cuando se encuentra con Jaime, durante el banquete, este lo anima a aceptar e instalarse en la capital, pero Ned se muestra reticente. Más tarde, en la alcoba con Catelyn, ambos comentan la posibilidad de aceptar ser Mano del Rey; Catelyn –actuando como guardián del umbral– considera que sus tiempos de seguir a Robert ya pasaron y que ahora debe quedarse en su hogar con su familia. Ned parece estar de acuerdo con ella.

4.2.2.4. El encuentro con el mentor

El encuentro con el mentor se produce inmediatamente después de que Ned haya decidido rechazar la llamada. Mientras está con Catelyn, ambos tumbados en la cama conversando, entra el Maestre Luwin trayendo un rollo de cuervo de Lysa Arryn, hermana de Catelyn (1x01). Por el sello, Catelyn se percata de que su hermana se halla en el Nido de Águilas –y no en la capital, donde llevaba años viviendo–. Catelyn lee el mensaje e inmediatamente lo arroja al fuego para destruirlo. Preocupada, informa a Ned de que Lysa ha huido de Desembarco del Rey, pues teme por su seguridad y la de su hijo, ya que Jon Arryn fue asesinado por los Lannister. Este es el momento en que sube la apuesta. Ya no se trata solo de que su amigo le haya pedido ayuda, sino que su mentor ha sido asesinado y el Rey puede correr la misma suerte.

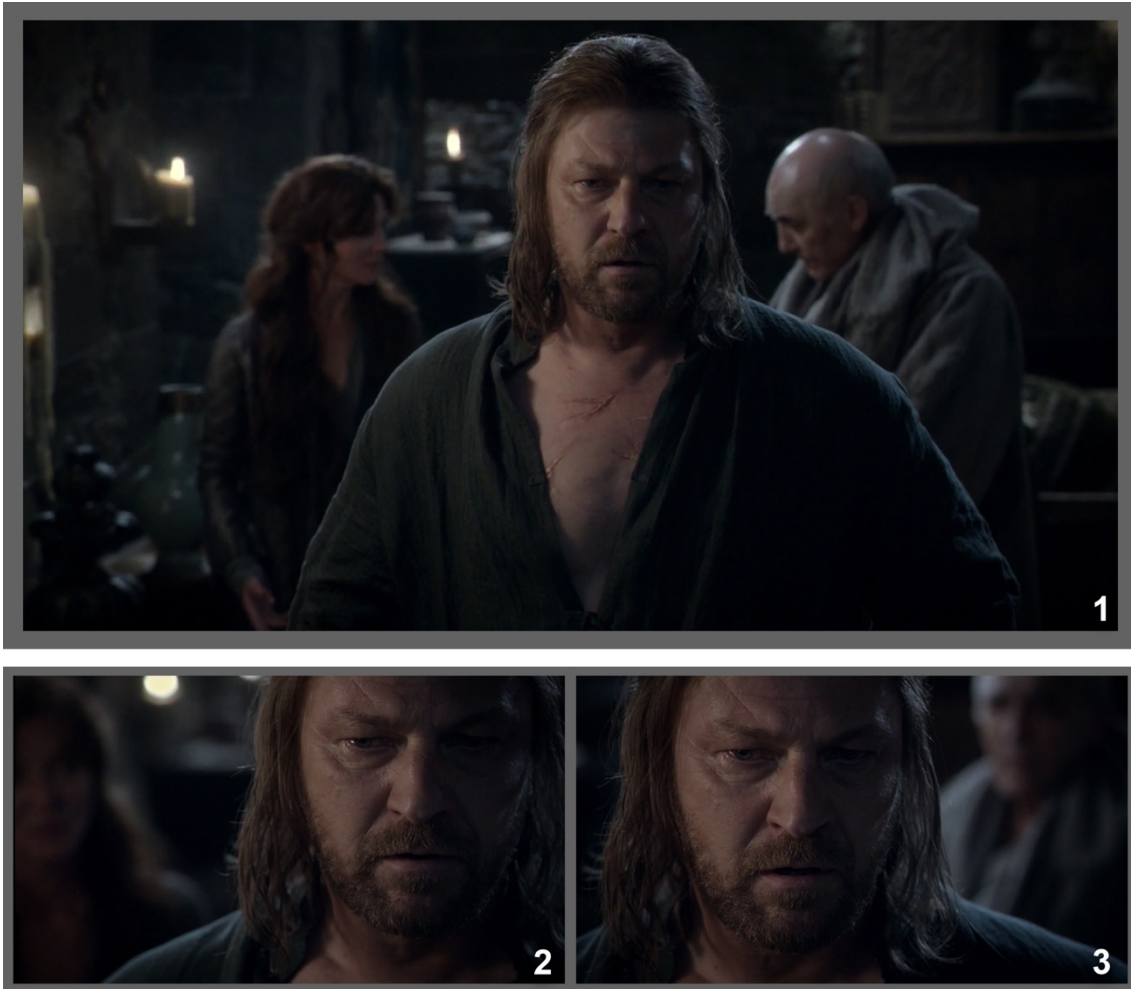


Figura 7. Ned se encuentra con el guardián del umbral y con el mentor. Episodio 1x01, *Se acerca el invierno* [00:47:09 – 00:47:55]. Fuente: HBO (2011)

Maestre Luwin: Si la noticia es cierta y los Lannister conspiran contra el trono, ¿quién salvo vos puede proteger al Rey?

Catelyn: ¡Asesinaron a la última mano! ¿Quieres que Ned acepte el puesto?

Maestre Luwin: El Rey cabalgó un mes para pedir ayudar a Lord Stark. No confía en nadie más. (dirigiéndose a Ned) Hicisteis un juramento, mi Señor.

Catelyn: ¡Se ha pasado media vida librando las guerras de Robert! ¡No le debe nada! (dirigiéndose a Ned) Tu padre y tu hermano viajaron al sur una vez por exigencia del rey...

Maestre Luwin: (dirigiéndose a Ned) Una época diferente... un rey diferente...

Podemos ver cómo Catelyn intenta impedir que Ned acepte la llamada, mientras que el Maestre Luwin, en su papel de mentor y fuente de sabiduría, le recuerda que ha hecho un juramento y que debe proteger al Rey. La composición de los planos que forman esta secuencia resulta de especial interés, pues se muestra a Ned en el centro, callado, mientras el diálogo corre a cargo de dos figuras tras él: Catelyn, como guardián del umbral, a la izquierda, y el Maestre Luwin, como mentor, a la derecha; el demonio y el ángel, el mal y el bien. Ned se mantiene a foco durante todo el plano, sucediendo la interacción entre los personajes en un plano posterior, desenfocado. Cuando los personajes pasan a dirigirse directamente a él, cambiamos a un plano más cerrado de Ned, pero seguimos viendo detrás de él a Catelyn –a la izquierda– primero y después, mediante un paneo horizontal, Catelyn queda fuera de plano y entra el Maestre Luwin –a la derecha–. Este recurso representa no solo la oposición entre ambos arquetipos, sino también el conflicto interno del personaje: quedarse con su familia o proteger a su amigo. Si bien Ned no dice nada, su rostro refleja la tensión que le provoca esta decisión; el diálogo refleja su monólogo interno.

Aunque esta secuencia concluye aquí, Ned ya ha tomado su decisión. El mentor ha disipado sus dudas y le ha infundido el coraje para vencer sus miedos y aceptar la llamada. A la mañana siguiente, cuando Ned y Robert se preparan para salir a cazar (1.01), el Rey le agradece que haya aceptado su proposición. Ned no responde, y mantiene un gesto serio, pero Robert insiste en que sabe que ha sido una decisión dura y que no se lo habría pedido si no necesitase su ayuda, pues es su último amigo leal.

4.2.2.5. La travesía del primer umbral

Ned ha decidido aceptar la llamada y se aproxima al primer umbral, a partir del cual no habrá vuelta atrás. Esta travesía en el viaje de Ned se representa en una partida real, la que emprende, junto a sus hijas, para recorrer el Camino Real hasta Desembarco del Rey.

Antes de dejar Invernalicia (1x02), Ned volverá a encontrarse con el guardián del umbral, Catelyn, con la que tiene una amarga despedida frente a la cama de Bran –en coma tras su caída de la Torre Rota–. Catelyn le echa en cara haber traído a un bastardo la primera vez que siguió a Robert y que, ahora, anteponga su honor a su familia –como hemos dicho, el conflicto interno de este héroe durante todo su viaje es precisamente este enfrentamiento entre honor y familia–. Acto seguido, ella apela a su compasión, asegurando que no puede soportar la situación y que lo necesita ahí a su lado, más ahora que Bran corre el riesgo de no recuperarse.



Figura 8. Ned se despide de Catelyn. Episodio 1x02, *El Camino Real* [00:16:33 – 00:17:48]. Fuente: HBO (2011)

Catlyn: Hace diecisiete años te fuiste con Robert Baratheon... volviste un año después con el hijo de otra mujer... y ahora te vas de nuevo...

Ned: No puedo elegir...

Catlyn: ¡Eso es lo que dicen los hombres cuando el honor los llama! Lo que decís a vuestras familias, a vosotros mismos... ¡Tú sí puedes elegir! ¡Y lo has hecho!

Ned: Cat...

Catlyn: ¡No puedo con esto, Ned! ¡De verdad, no puedo!

Ned: Puedes... ¡Y debes!

El conflicto interno del personaje se refleja no sólo en la forma en que se excusa por tener que abandonarla para hacer honor a su juramento, sino, más aún, en la forma en que calla, aprieta la mandíbula y aparta la vista (tercera imagen de la Figura 8), cuando Catelyn le reprocha haber tenido un hijo bastardo. Ned sabe que proteger a Jon le ha supuesto, no sólo una mácula en su honor, sino también una herida en su matrimonio que los últimos diecisiete años no han sido capaces de curar. Durante el Camino Real, en una conversación que mantiene con Robert en privado (1x02), vuelve a ponerse de relieve este conflicto, pues se niega a desvelar dato alguno sobre la identidad de la madre de Jon Nieve. Robert intenta quitarle hierro al asunto y hacer que no se sienta culpable por haber incumplido sus votos nupciales en tiempo de guerra. Sin embargo, como descubrirá el espectador más adelante, la tensión de Ned durante esta conversación no es tanto por el deshonor –aunque evidentemente no es algo que lleve bien–, como por ocultar la identidad de Jon ante un Robert aún sediento de venganza que no dudaría en matarlo.

Antes de llegar a la capital, Ned sufrirá un aterrizaje forzoso en el mundo especial (1x02). No en el mundo de Desembarco del Rey, en sentido espacial, sino en el mundo de la corte donde Cersei es la reina, en la lucha de poder entre las casas Lannister y Stark, donde las armas son políticas, algo en lo que Ned no tiene pericia. Este aterrizaje forzoso, en el que Ned puede vislumbrar por primera vez cuáles van a ser las reglas del mundo especial, se nos presenta como el primer punto de tensión, abiertamente declarada, entre ambas familias. Cuando Joffrey, ebrio, hiere a un joven plebeyo que juega con Arya, esta se le enfrenta. Joffrey la amenaza y Nymeria –la loba huargo de Arya– se lanza contra él, mordiéndole el brazo. Cersei defiende la falsa versión de su hijo frente a la de Arya, a quien –con ayuda de Sansa– tacha de mentirosa. Robert se niega a castigar a la niña pero, ante la insistencia de Cersei, ordena a Ned que sacrifique a Dama –la loba de Sansa, que es la única que tienen a mano, ya que Arya ha hecho que Nymeria huya–.

Si bien los enfrentamientos con Cersei se irán intensificando durante el resto del viaje de Ned, haber situado esta secuencia aquí, antes de llegar a Desembarco del Rey, pretende preparar al espectador y al propio héroe para lo que le espera: un mundo

especial en el que no importa el honor, ni la verdad, solo tener poder y saber cómo y con quién jugar tus cartas. Este es, además, un momento decisivo para Ned y para sus hijas. Sansa ha antepuesto a su prometido frente a su familia, algo que más adelante tendrá consecuencias tanto para ella como para Ned. Arya siente la injusticia y empieza a gestarse en ella el deseo de venganza. Ned siente el primer ataque por parte de los Lannister –aún ignora que también son responsables de la caída de Bran– y descubre cómo reacciona Robert ante esta tesitura, que pretende ser imparcial, pero acaba cediendo ante los deseos de su esposa.

4.2.2.6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Tan pronto como llega a la capital (1x03), Ned es convocado a la primera reunión del Consejo Privado, donde conocerá a aquéllos que tendrá que identificar como aliados o enemigos: Lord Petyr Baelish, Lord Varys, Lord Renly Baratheon y el Gran Maestre Pycelle. Lo primero que descubre Ned es la completa falta de interés que tiene el Rey en los asuntos de gobierno, ya que no asiste a estas reuniones. Además, la corona está sumamente endeudada, siendo la casa Lannister su principal acreedor. Ned da orden de detener los gastos ostentosos hasta que hable con el Rey. Aquí ya se plantea su primera prueba como Mano del Rey: evitar la ruina del reino –y, de paso, dejar de depender de los Lannister–.

Su labor como regente, no obstante, no será la única prueba a la que tendrá que enfrentarse, ni la principal. Las pruebas de Ned serán: descubrir por qué murió Jon Arryn; reunir pruebas contra los Lannister por el intento de asesinato de Bran; enfrentarse a Jaime Lannister; castigar a la Montaña, y tratar de convencer a Robert de que no asesine a Daenerys.

Al poco de su llegada a la capital (1x03), Ned es llevado por Meñique a su burdel, donde se encuentra con Catelyn. Lady Stark ha llegado a la capital, de incógnito, para revelarles que los Lannister han tratado de asesinar a Bran –Meñique ha identificado a Tyrion como el propietario del puñal que empuñó el asesino y ella ha descubierto un cabello de Cersei en la Torre Rota–. Sin embargo, Meñique apunta –y Ned coincide–

que, por mucho que ella lo sepa en su corazón, acusar a los Lannister sin pruebas sería considerado traición. Así, ella parte de regreso a Invernalía y ellos se disponen a emprender esa misión. Ned, no obstante, no reunirá dichas pruebas, ni sabrá qué tenían los Lannister contra su hijo hasta que no resuelva el misterio sobre la muerte de Jon Arryn.

Aún así, Catelyn desoye el consejo que le ha dado Meñique y prende a Tyrion, llevándolo prisionero hasta el Nido de Águilas y sometiéndolo a un juicio. Esto deriva en una nueva prueba para Ned: el enfrentamiento contra Jaime. Un enfrentamiento propiciado, no sólo por la guerra que ha iniciado Catelyn al capturar a Tyrion, sino además por otras dos pruebas a las que se enfrenta Ned: aplacar a Robert y descubrir el motivo de la muerte de Jon Arryn.

Aunque Ned ha intentado ya en dos ocasiones disuadir a Robert de acabar con Daenerys y Viserys, cuando el Rey descubre –por *sir* Jorah Mormont, que actúa como espía para él– que la joven Targaryen espera un hijo de Khal Drogo, se decide a enviar a un asesino que acabe con la posible amenaza (1x05). Ned intenta hacerle entrar en razón, alegando que es una niña y que los dothrakis nunca han cruzado el Mar Angosto, pero Robert –premonitoriamente– sí que la considera un peligro, además del hecho de que la quiere muerta por el simple hecho de ser hermana del hombre que le robó a su único amor.

La discusión entre Ned y Robert en el Consejo Privado va subiendo de tono hasta que Ned termina por renunciar a ser Mano del Rey y abandona la cámara, mientras Robert continúa gritándole improperios. Así pues, Ned, que ya había notado cómo las cosas se estaban tensando en la capital –en especial con Cersei desde que había empezado a investigar la muerte de Jon Arryn–, decide regresar a Invernalía y ordena a sus sirvientes empacar las cosas y preparar a sus hijas para partir.

Antes de partir, no obstante, recibe una visita de Meñique –quien le está ayudando, tal y como prometió a Catelyn, a reunir pruebas– que le ofrece presentarle a la última persona con la que habló Jon Arryn, sí es que aún le interesa eso (1x05). Ned duda, de

nuevo, entre poner a salvo a su familia y regresar a su hogar, o cumplir con lo que considera que su honor demanda de él. Finalmente accede a acompañar a Meñique a su burdel, donde ocurre este encuentro.

Es precisamente a la salida del burdel donde tiene lugar el enfrentamiento con Jaime.

Esta prueba se podría haber evitado si Ned hubiese partido cuando se lo propuso, o si no hubiese renunciado a su cargo –ya que Jaime no se habría atrevido a atacar a la Mano del Rey en plena calle–, pero son sus dos valores fundamentales –el honor y la familia, o, visto de otra forma, servir y proteger, lo que le da su estatus de héroe–, esos que siempre están en conflicto en el personaje, los que le llevan a este punto.

Jaime sorprende a Ned a la salida del burdel y le increpa por la captura de Catelyn a Tyrion. Ned, que ha tenido noticia de esto recientemente por boca de Yoren –un reclutador de la Guardia de la Noche– y no había sido informado por su esposa, esgrime, sin embargo, que fue él quien dio orden de apresar al Gnomo, a fin de proteger a Catelyn.

Los hombres de Jaime masacran a la guardia personal de Ned y ambos se enfrentan en combate singular. Uno de los hombres de Jaime ataca a Ned por la espalda, hundiendo una lanza en su pierna y haciéndole caer al suelo. Jaime, frustrado por no haber podido vencer limpiamente, deja inconsciente a su hombre, monta en su caballo y parte, advirtiéndole a Ned que quiere a su hermano de vuelta.



Figura 9. Enfrentamiento entre Ned y Jaime. Episodio 1x05, *El lobo y el león* [00:48:05 – 00:50:46]. Fuente: HBO (2011)

De todas las pruebas a las que se enfrenta a Ned durante su viaje, esta es la única física, en la que realmente puede probar su valía en un tipo de lucha que domina: la espada. El resto de pruebas por las que pasa, al ser de otra índole y basarse en las normas del mundo especial –las insidias, las artimañas, las conjuras– le harán sentirse como pez fuera del agua y lo precipitarán hasta su odisea. Aunque ciertamente, de esta prueba podía haber salido victorioso –aún así, consideramos que la supera porque sobrevive–,

la forma en la que es postrado es reflejo de las normas que rigen el mundo especial: Ned no pierde su combate contra Jaime; no es vencido por un enemigo contra el que se bate, de frente, sino por otro personaje, desconocido, que le ataca por la espalda y le hace caer (imágenes 9 y 10 de la Figura 9). Esta prueba será una antesala para lo que espera en las siguientes etapas; por desgracia para él, no habrá aprendido aún la lección.

Ned despierta en una cama en la Fortaleza Roja, con la pierna vendada. Frente a él se encuentran Cersei y Robert. La Reina acusa a Ned de haber salido ebrio del burdel y haber atacado a Jaime, además le pregunta si sabe lo que ha hecho su mujer. Ned sigue manteniendo que él dio la orden de apresar a Tyrion y asegura que fue Jaime quien atacó a la Mano del Rey. Cersei apunta que ya no tiene ese cargo, pero Robert acalla a ambos. Cersei se enfrenta a su marido, poniendo en duda su hombría, por lo que recibe una bofetada y se marcha de la habitación. Robert se arrepiente de haberla golpeado y ordena a Ned que ponga fin a esta guerra, ordene a Catelyn liberar a Tyrion y haga las paces con Jaime. Ned le pide permiso para traer a Jaime ante la justicia, pues ha huido de la capital, pero Robert se niega y admite que debe la mitad de su reino a Tywin Lannister, su suegro. El Rey le ordena zanjar el conflicto y le devuelve el emblema de Mano del Rey, dejándole a cargo del gobierno mientras él se va de caza.

Ned ve frustrados sus planes de retornar a Invernalía y se siente injustamente tratado por su amigo, al no poder enjuiciar a Jaime ni castigar a Tyrion. Esta situación le lleva a su siguiente prueba: el castigo a la Montaña, que será además el siguiente movimiento en el tablero de ajedrez en que el juegan las casas Stark y Lannister.

Ned se sienta en el Trono de Hierro, atendiendo, en ausencia del Rey, las peticiones de sus súbditos en compañía de Meñique y el Gran Maestre Pycelle. Se presentan ante él un grupo de aldeanos de las Tierras de los Ríos –dominios de la familia Tully, a la que pertenece Catelyn– para denunciar que un hombre, cuya descripción coincide con la Montaña, y sus subalternos han sembrado el pánico en las aldeas de las Tierras de los Ríos, quemando, asesinando y violando a sus moradores, y dejando un saco de peces como mensaje –la trucha es el emblema del blasón de la casa Tully–. Aunque Pycelle intenta restar importancia a los sucesos, Meñique insinúa a Ned que la Montaña ha sido

enviada allí por orden de su señor feudal, Tywin Lannister, como venganza por haber apresado a Tyrion.

Ned se enfrenta aquí a su siguiente prueba: obedecer al Rey o defender a su familia y hacer justicia. Ned sabe, especialmente después de su conversación con Robert, que su amigo no lo respaldará en un enfrentamiento contra Tywin. Sus consejeros le han advertido que no le conviene adoptar una medida demasiado drástica. Sin embargo, Ned siente la necesidad de, por un lado, hacer justicia a los aldeanos masacrados, y por otro, defender a la casa Tully, que está siendo atacada y con la que mantiene lazos de sangre. En esta tesitura, Lord Stark –que es uno de los personajes que se comporta con mayor rectitud durante todo su viaje– no dudará en aplicar toda la fuerza de la ley contra la Montaña. Proclama un decreto por el que denuncia y deshonra a *sir* Gregor Clegane la Montaña, despojándolo de todos sus títulos y dominios; ordena a Lord Beric Dondarrion capitanear una partida para buscar a *sir* Gregor y traerlo ante la justicia, y lo condena a muerte. Además, como la Montaña es banderizo de Tywin, convoca al Señor de Roca Casterly a personarse en la capital para presentarse a un juicio para responder por los crímenes de su vasallo. Tanto Pycelle como Meñique consideran que convocar a Tywin es “tirarle al león de la cola” (1x06), pero Ned esgrime que, si Tywin fuese realmente el hombre más poderoso de Poniente, se sentaría en el trono en lugar de Robert.

Tras emitir este polémico decreto, Ned es consciente de que estallará una guerra abierta entre ambas casas. Es por ello que quiere enviar a sus hijas de vuelta a Invernal, para mantenerlas a salvo. Por desgracia para toda la familia Stark, ambas se resisten a abandonar la capital: Arya no quiere abandonar a Syrio Forel, su profesor de esgrima, y Sansa ansía casarse con Joffrey y ser su reina. A raíz de la discusión con sus hijas, Ned hallará la pieza que le faltaba en el rompecabezas de la muerte de Jon Arryn, y será precisamente el cumplimiento de esta prueba lo que lo catapultará hasta la odisea.

Aunque más arriba hayamos indicado que la prueba principal a la que se enfrenta Ned en el mundo especial es la de resolver el misterio que envuelve la muerte de su mentor, hemos decidido dejarla para el final porque es la que lo lleva hasta la siguiente etapa,

hasta la caverna más profunda. Además, mientras que las pruebas anteriores han sido episódicas, esta se desarrolla a lo largo de todos los capítulos que comprenden esta etapa y es su motivo principal para aceptar la llamada a la aventura.

Ned inicia el viaje del héroe sabiendo que tendrá que descubrir este misterio, y con intención y voluntad de hacerlo. Así, tan pronto como se establece en el mundo especial, comienza a hacer preguntas, empezando por el Gran Maestre Pycelle, quien le relata las últimas horas de Jon Arryn y cómo repetía sin cesar: “la semilla es fuerte” (1x04); en lo que el Gran Maestre considera que eran los delirios de un moribundo. Además, Pycelle le entrega el último libro que estuvo leyendo el fallecido, *Linajes y grandes casas de Poniente*, pero ni para Ned ni para Pycelle resulta esclarecedor. El anciano asevera, además, que la antigua Mano no tenía enemigos, muy al contrario, era amado por todos.

Como Meñique había prometido a Catelyn ayudar a Ned a buscar pruebas contra los Lannister, indaga sobre los últimos movimientos que hizo Jon Arryn, e indica a Ned varias personas con las que estuvo relacionado: en primer lugar, Ned acude a una armería a la que la Mano fue días antes de morir (1x04). Allí conoce a Gendry, un bastardo de Robert que, aunque desconoce la identidad de su padre, es su viva imagen. Además, Lord Baelish le revela que el escudero de Jon Arryn, Hugh del Valle, fue armado caballero días después de su muerte, por lo que podría estar involucrado en ella. Ned envía a Jory Cassel a buscar al caballero, pero *sir* Hugh se niega a hablar con Jory, pues no es caballero ungido. Antes de que Ned pueda presentarse ante él en persona para interrogarlo, *sir* Hugh muere a manos de la Montaña, contra quien se enfrenta en el Torneo de la Mano (1x04). Si bien esta muerte resulta una sospechosa casualidad, Varys se encarga de disipar sus dudas, revelándole a Ned que, efectivamente, fue *sir* Hugh quien envenenó a Jon Arryn (1x05). Cuando Ned pregunta qué motivo podría haber para quererlo muerto, Varys responde que empezó a hacer preguntas; asegura, además, que el Rey correrá la misma suerte.

Esta advertencia, además del hecho de sentirse en la obligación de esclarecer la muerte de su mentor, es la que lleva a Ned a posponer su regreso a Invernalía –tras discutir con Robert y renunciar a su cargo como Mano del Rey– y aceptar la oferta de Meñique para conocer a la última persona a la que visitó Jon Arryn: Mhaegen, una de las prostitutas del burdel de Lord Baelish y la madre del más joven –un bebé– de los bastardos de Robert. Este encuentro tampoco esclarece el misterio, y, aunque Ned pregunta a Meñique qué interés podía tener Jon Arryn en conocer a los bastardos del Rey, no consigue una respuesta clara.

Tras enfrentarse con Jaime, proclamar el decreto condenando a la Montaña y convocar a Tywin a la capital –so pena de ser declarado traidor–, Ned trata de poner a sus hijas a salvo, enviándolas a Invernalía. Sansa, que cree estar enamorada de Joffrey, se niega a irse, arguyendo que debe casarse con él y a dar a luz a sus hijos.



Figura 10. Sansa se resiste a romper su compromiso con Joffrey y da a Ned la pista clave para resolver el motivo de la muerte de Jon Arryn. Episodio 1x06, *Una corona de oro*. Fuente: HBO (2011)

Sansa: ¡No puedo irme! ¡Tengo que casarme con el Príncipe Joffrey! ¡Y lo quiero! ¡Y tengo que ser su reina y tener sus hijos!

Arya: ¡Siete infiernos!

Ned: Cuando estés en edad te casaré con alguien que sea digno de ti... Alguien que sea valiente, gentil y fuerte...

Sansa: ¡No quiero a alguien valiente, gentil y fuerte, lo quiero a él! El será el mayor rey que haya habido, ¡un león de oro! Y yo le daré hijos con un maravilloso pelo rubio...

Arya: El león no es su blasón, ¡idiota! Es un ciervo, como su padre...

Sansa: ¡No lo es! No es como ese viejo rey borracho...

Ned: (reflexiona sobre lo que Sansa acaba de decir) Que la septa empaquete vuestras cosas.

Este es el momento en que Ned experimenta una revelación. Cuando Sansa llama a Joffrey “león de oro”, menciona su pelo rubio y apunta que no se parece a Robert, Ned ata cabos y se da cuenta de por qué Jon Arryn quiso conocer a todos los bastardos de Robert: para compararlos con los príncipes. Ned hace salir a sus hijas de la estancia, aunque Sansa sigue disconforme, se sienta a su mesa y vuelve a abrir el libro de *Linajes y grandes casas de Poniente*. Leyéndolo, descubre que todos los miembros de la casa Baratheon han tenido el pelo negro –como los bastardos de Robert–, hasta que llegar a Joffrey, con el pelo rubio. Sus sospechas se confirman: los hijos de Cersei son bastardos de Jaime Lannister; esa es la verdad que descubrió Jon Arryn. Como hemos dicho, esta revelación será la que lo llevará a la aproximación a la caverna más profunda, primero, y a la odisea, después. Pero antes, habrá de dilucidar quiénes son aliados y enemigos en el mundo especial.

Cersei, es la primera enemiga que identifica, puesto que tal identificación se hace incluso antes de aceptar la llamada y se refuerza durante la travesía del primer umbral. En el mundo especial, asimismo, los encuentros que van teniendo se producen de forma cada vez más tensa, pues Cersei sabe que Ned está investigando y Ned considera que los Lannister son los responsables de la muerte de Jon Arryn y del ataque a Bran. Ned está sobre aviso respecto a ella, la reconoce como una sombra, como su antagonista, y como no domina el arte del engaño, su relación con ella se va tensando, provocando que Cersei también tome cartas en el asunto –asesinar a su marido, por ejemplo–.

Cersei sí que intenta, al principio, mantener una entente cordial con Ned –aparente–, tal y como demuestra que se disculpe por haberle obligado a sacrificar a Dama (1x04) o que le pregunte a Robert si merecía la pena perder a Ned como Mano del Rey (1x05). No obstante, lo que propicia la actitud de Cersei hacia Ned es lo transparente de este personaje, que demuestra desde bien pronto su falta de simpatía hacia ella, además del hecho de que pueda descubrir su secreto y poner en peligro a sus hijos.



Figura 11. Primera amenaza soterrada entre Cersei y Ned. Episodio 1x04, *Tullidos, bastardos y cosas rotas* [00:48:20 – 00:49:20]. Fuente: HBO (2011)

Cersei: ¿Qué tal Sansa?

Ned: Le gusta esto...

Cersei: ¡Es la única Stark a la que le gusta! ¡Ha salido a su madre! No hay mucho de El Norte en ella...

Ned: ¿Qué hacéis aquí?

Cersei: Lo mismo podría preguntaros. ¿Qué esperáis conseguir vos?

Ned: El Rey me reclamó para servirlo, y al reino... Y eso es lo que haré hasta que mande otra cosa.

Cersei: No podéis ni ayudarlo, ni cambiarlo. Hará lo que quiera, que es lo que siempre ha hecho... Y luego vos recogeréis los pedazos.

Ned: Si esa es mi misión, ¡que así sea!

Cersei: Solo sois un soldado, ¿verdad? Recibís vuestras órdenes y las cumplís... Supongo que tiene sentido. Vuestro hermano mayor fue entrenado para mandar y vos para obedecer.

Ned: También me entrenaron para matar a mis enemigos, Alteza...

Cersei: Como a mí...

Pero Cersei no es su único enemigo. Además de Jaime, con el que ha mantenido siempre una relación tensa, pues lo considera un hombre sin honor por haber asesinado por la espalda al rey que juró proteger –Aerys Targaryen, el Rey Loco– (1x03) y se han enfrentado abiertamente, Ned descubre a otros personajes del mundo especial: el Gran Maestre Pycelle, Lord Varys, Lord Renly y Lord Baelish. En su primera toma de contacto con ellos, el único al que saludará de forma amistosa es a Renly, hermano menor de Robert, al que conoce y estima. Con Varys y Pycelle es correcto, pero denota desconfianza hacia ambos. Con Meñique es afable al saber que es amigo de la infancia de Catelyn, pero se le ensombrece el semblante al darse cuenta de que sigue enamorado de ella.

Hay que tener en cuenta que la evaluación que Ned hace de sus aliados y enemigos, por desconocer las normas del mundo especial, no es correcta. El primero en el que, a pesar de no ser de su agrado, deposita cierta confianza es el Gran Maestre Pycelle. Decimos cierta confianza, no porque Ned le confiese sus sospechas, pero sí que es el primero al que acude para preguntar por la muerte de Jon Arryn (1x04): si fue envenenado, si dijo algo en sus últimas horas, para qué lo visitó la víspera de su muerte, si está seguro de que murió por muerte natural, etc. Además de llevarse el libro que Jon Arryn había solicitado a Pycelle la noche antes de morir, Ned insiste en preguntar si no cree que pudo haber sido envenenado y sugiere que el veneno es arma de mujer –refiriéndose a Cersei–. Ned se equivoca al pensar que Pycelle puede ser en alguna medida su aliado, aunque solo intente extraer información de él, es demasiado franco al expresarse, por lo que Pycelle no tarda en informar de estas pesquisas –a Meñique (1x04) y, seguramente también a Cersei, algo que no aparece en la serie, pero se intuye más adelante, cuando se revela que Pycelle siempre ha sido leal a los Lannister, incluso en tiempos del Rey Loco, y a Cersei, como descubre Tyrion en la segunda temporada (2x03)–.

Si bien el Gran Maestre nunca tiene un enfrentamiento directo durante esta etapa, sí que procura salvaguardar los intereses de la casa Lannister, ya sea desechando la idea de que

Jon Arryn pudiera ser envenenado, o señalando a Varys como posible asesino, o poniendo en duda que la Montaña haya atacado las aldeas por orden de Tywin Lannister, o aconsejando a Ned no actuar contra Tywin hasta que no regrese el Rey y pueda consensuar con él la decisión.

El siguiente personaje al que Ned considera un aliado y resulta no serlo es Renly Baratheon. Siendo, en su primer encuentro (1x03) el único al que saluda afectuosamente, más adelante será el que apoye a Robert con más firmeza y resolución en la decisión de acabar con Daenerys (1x05). Aún aquí, Ned considera que Renly, como hermano de su amigo, puede ser su aliado, por lo que en la siguiente etapa, durante la aproximación a la caverna más profunda, la revelará la verdad sobre los príncipes y contará con su apoyo para enfrentarse a la reina (1x07) –un apoyo que no llegará a obtener, pues Renly huirá de la capital con Loras Tyrell al cerciorarse de que Ned no apoyará su pretensión al trono–.

Como vemos, Ned ha errado al considerar a Pycelle y Renly como posibles aliados; pero su mayor error, sin duda, ha sido considerar a Meñique como su aliado principal. Si bien en un primer momento desconfía de él, llegando incluso a atacarlo al considerar que se estaba burlando de él llevándolo al burdel (1x03), después de su encuentro con Catelyn deja de lado sus sospechas.

Meñique cumple el arquetipo de la figura cambiante durante la mayor parte de la serie, pero sin la intervención de Catelyn, quien asegura a Ned que lo considera un hermano y que sabe que nunca la traicionaría, Lord Baelish no hubiese tanta influencia sobre Ned.

Podemos considerar que, en una primera etapa Meñique se comporta, ciertamente, como un aliado –tanto a ojos de Ned como a ojos del espectador–, siendo él quien le va desvelando las pistas para reconstruir el puzle de la muerte de Jon Arryn: le cuenta cómo *sir* Hugh, el escudero de Jon Arryn, fue armado caballero tras su muerte; le aconseja ir a la armería donde Jon Arryn conoció a Gendry; le arregla un encuentro con Mhaegen; trata de detener a Jaime, a la puerta del burdel, antes de que ataque a Ned, etc.

Además, Meñique es el primero en advertir a Ned cómo funciona el mundo especial, mostrándole quiénes son sus espías, quiénes son los de la reina y quiénes los de Varys, e informándole de que Pycelle no sabe guardar un secreto y que más de uno se ha interesado por sus idas y venidas (1x04). Asimismo, le recomienda no visitar a *sir* Hugh en persona, sino enviarle un mensaje a través de alguien que sea de su entera confianza, para evitar que la reina lo descubra. Este es el momento en que Ned abandona cualquier tipo de reservas frente a Meñique.



Figura 12. Ned admite que tal vez fuera un error desconfiar de Meñique. Episodio 1x04, *Tullidos, bastardos y cosas rotas* [00:27:31 – 00:28:14]. Fuente: HBO

Meñique: ¿Hay alguien de vuestro servicio en quien confiéis completamente?

Ned: Sí.

Meñique: La respuesta más sabia era “no”, mi Señor... Mandad un mensaje a ese mirlo blanco vuestro, discretamente, y que pregunte por sir Hugh... Después os convendría visitar a cierto armero de la ciudad... Vive en una casa grande, calle del Acero arriba...

Ned: ¿Por qué?

Meñique: También tengo mis observadores, como he dicho, y es posible que vieran a Lord Arryn visitar a ese armero varias veces en las semanas previas a su muerte...

Ned: (suspira) Lord Baelish, tal vez fuera un error desconfiar de vos...

Meñique: Desconfiar de mí ha sido lo más sabio que habéis hecho desde que desmontasteis del caballo.

Este diálogo resulta relevante, no solo porque demuestra que Ned, a partir de aquí considerará a Meñique un aliado, sino además, porque la frase final de Lord Baelish debería haberle servido como alerta a Ned de lo que acontecería en la odisea, ya que será este quien lo traicione, revelándose como su enemigo.

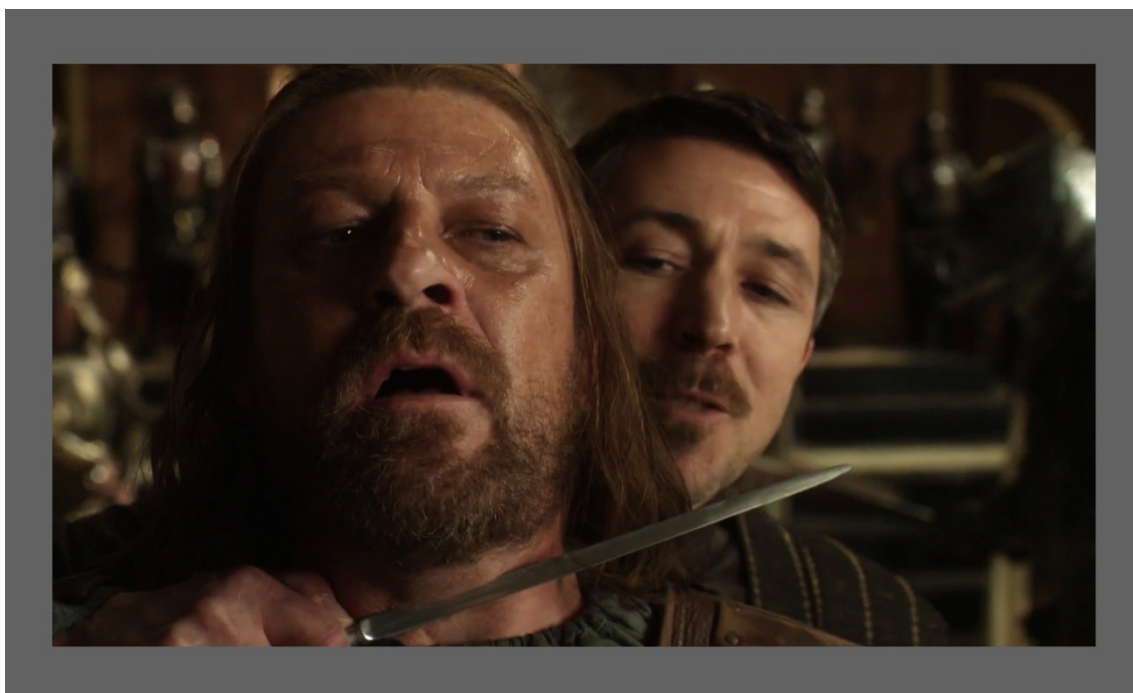


Figura 13. Meñique sorprende a Ned poniéndole una daga en la garganta y Cersei lo apresa. Episodio 1x07, *Ganas o mueres* [00:54:15 – 00:54:20]. Fuente: HBO (2011)

Meñique: ¡Os advertí que no os fiarais de mí!

Resulta interesante, no solo la correlación que existe entre ambas escenas a nivel de diálogo, sino también a nivel de imagen. Mientras en la primera, un personaje está frente al otro, ambos en plano medio; en la segunda, cuando Meñique se destapa como figura cambiante y enemigo, cuando traiciona a Ned, es por la espalda y en primer plano. El valor de plano más abierto, se corresponde con la imagen que proyecta el personaje; el más cerrado, con su auténtica naturaleza. Por otro lado, mientras en la

primera escena, el rostro de Meñique tiene la mitad en sombra, símbolo de su dualidad y de los intereses ocultos del personaje; en la segunda –si bien tiene una sombra más dura– ambos lados de la cara están iluminados, poniendo de relieve que es ese su verdadero rostro.

Otro personaje al que Ned se equivoca juzgando es Varys; este, sin embargo, resulta ser su aliado en lugar de su enemigo. Ned desconfía de él y empiezan con mal pie, pues en la primera reunión del Consejo Privado (1x03), Varys afirma haber estado rezando por la recuperación del Príncipe Joffrey tras el ataque de Nymeria y Ned le responde, abruptamente, que es una lástima que no haya rezado por el hijo del carnicero –a quien el Perro mató como castigo–. Además es alertado contra él tanto por Pycelle –que sugiere que Varys es el responsable de la muerte de Jon Arryn, pues el veneno es el arma que usaría un eunuco–, como por Meñique (1x04) –quien le advierte que la Araña lo está espiando–. No obstante, Varys se muestra como un aliado, primero cuando revela a Ned que fue *sir* Hugh quien envenenó a Lord Arryn (1x05), advirtiéndole que el Rey correrá la misma suerte; y se confirmará como tal durante la odisea, siendo el único que visita a Ned en el calabozo y le aconseja cómo proceder para salvar, no solo su vida, sino la de sus hijas (1x08 y 1x09).

Por acción indirecta de Varys –a quien Arya escucha, escondida, cuando mantiene una conversación privada con Illyrio Mopatis– Ned también descubrirá que planean matarlo y que sus pesquisas van bien encaminadas, pues lo están poniendo en peligro (1x05). Aquí Arya se revela como un aliado, aunque, al igual que Jory Cassel –el capitán de su guardia– ambos ya pertenecían a esta categoría antes de llegar al mundo especial.

Tras su conversación con Arya descubre a otro aliado inesperado: Yoren. El reclutador de la Guardia de la Noche, por la estima que le tiene a Benjen Stark, se reúne en privado con Ned para alertarlo de que Catelyn ha prendido a Tyrion, y que esté prevenido antes de que la noticia se extienda (1x05). Además, durante la odisea, Yoren se confirmará como su aliado –y el de Arya–, al evitar que la niña vea la decapitación (1x08) y la ponga a salvo, disfrazándola de chico y llevándosela al norte con su caravana de reclutas (1x09).

4.2.2.7. La aproximación a la caverna más profunda

Como hemos mencionado, la resolución de la prueba principal –el misterio de la muerte de Jon Arryn– es lo que conduce a Ned hasta la siguiente etapa: la aproximación a la caverna más profunda.

Habiendo descubierto que Robert no tiene hijos legítimos, Ned, como héroe comprometido y seguro de sí mismo, no vacila a la hora de aproximarse a esta caverna. Ha decidido que, tan pronto como el Rey regrese de su cacería, le revelará la verdad, haciendo que el enfrentamiento con la casa Lannister ya sea irrevocable –si no lo era bastante tras haber convocado a Tywin–.



Figura 14. Ned revela a Cersei que ha descubierto la verdad y le aconseja huir y esconderse antes de que Robert vuelva y se lo cuente. Episodio 1x07, *Ganas o mueres* [00:06:18 – 00:09:10]. Fuente: HBO (2011)

Cersei: ¿Os duele?

Ned: Hay cosas peores, mi señora.

Cersei: Tal vez debáis regresar a casa, el sur no parece sentaros muy bien...

Ned: Sé la verdad por la que murió Jon Arryn...

Cersei: ¿Ah, sí, Lord Stark? ¿Para eso me habéis citado, para plantearme enigmas?

Ned: ¿Ha hecho esto antes? (señalándose la mejilla)

Cersei: Jaime lo habría matado... ¡Mi hermano vale por mil amigos vuestros!

Ned: ¿Vuestro hermano... o vuestro amante?

Cersei: (sonríe) Los Targaryen se casaron entre hermanos durante trescientos años para conservar la sangre pura... Jaime y yo somos algo más que hermanos, ¡compartimos la matriz! ¡Vinimos juntos a este mundo y así debemos estar!

Ned: Mi hijo os vio con él...

Cersei: ¿Amáis a vuestros hijos?

Ned: ¡Con todo mi corazón!

Cersei: ¡No más que yo a los míos!

Ned: Y todos son de Jaime...

Cersei: ¡Gracias a los dioses! En las escasas ocasiones en que Robert abandona a sus zorras para caer beodo en mi cama, lo alivio de otras maneras. Por la mañana nunca se acuerda...

Ned: ¡Siempre lo habéis odiado!

Cersei: ¿Odiarlo? ¡Lo veneraba! Todas las chicas de los Siete Reinos soñaban con él, ¡pero era mío por juramento! Y cuando por fin lo vi el día de nuestra boda en el Septo de Baelor, delgado y fiero, y con la barba negra, ¡fue el momento más feliz de mi vida! Y aquella noche se me puso encima apestando a vino e hizo lo poco que podía hacer... y me susurró al oído: ¡Lyanna!

Ned: (traga saliva)

Cersei: Vuestra hermana era un cadáver y yo una chica viva... ¡y la amaba más que a mí!

Ned: Cuando el Rey regrese de cazar, le diré la verdad. Para entonces, os habréis ido, vos y vuestros hijos... ¡No me mancharé las manos con su sangre! ¡Marchaos tan lejos como podáis! ¡Con todos los hombres que podáis! Porque adondequiera que vayáis, ¡la ira de Robert os perseguirá!

Cersei: ¿Y qué hay de mi ira, Lord Stark? ¡Deberíais haberos quedado con el reino! Jaime me contó lo del día en que cayó Desembarco del Rey... Estaba sentado en el Trono de Hierro y lo echasteis... ¡Solo os bastaba con subir aquellos escalones! ¡Qué triste error cometisteis!

Ned: He cometido muchos errores en mi vida, ¡pero ese no fue uno de ellos!

Cersei: ¡Sí que lo fue! En el juego de tronos, o ganas o mueres... ¡no hay término medio!

Si bien podremos considerar que Ned procede con lo que Vogler denomina una aproximación audaz –no aceptando consejos ni disuasiones–, opta por avisar a Cersei (1x07), a fin de que tenga opción de poner a salvo a sus hijos –a los que considera inocentes–. Tal y como apuntará Varys más adelante (1x08), es esta misericordia para con ellos la responsable de la muerte del Rey y de la del propio Ned. Ned se comporta, de acuerdo con su código ético, como un héroe defensor de la justicia y de la verdad, pero también clemente y, conforme a su personalidad, actúa coherentemente al enfrentar a Cersei de cara. Una vez más, será su falta de adaptación a las reglas del mundo especial lo que le haga estar en desventaja frente a sus enemigos.

Habiendo puesto a Cersei en sobre aviso, y perdiendo la ventaja que podía haberle dado el efecto sorpresa, Ned cree que ha obrado honestamente y que la reina aprovechará su oportunidad para huir. Cersei, sin embargo, responde a la amenaza urdiendo la muerte del Rey. Robert llega a la Fortaleza Roja malherido por el ataque de un jabalí, se despide de Joffrey y, en su lecho de muerte, se queda a solas con Ned para hacer que redacte sus últimas voluntades, nombrándolo regente hasta la mayoría de edad de Joffrey (1x07). Ned no se atreve a revelar la verdad a su amigo moribundo, pero, en lugar de “Joffrey”, escribe “legítimo heredero” en el documento que da para firmar a Robert. De nuevo aquí actúa con honor –pues sabe que Joffrey no tiene derecho al trono–, pero también con misericordia respecto a su amigo, a quien ya no sirve de nada

saber que quienes ha considerado sus hijos, en realidad no lo son. En este punto comienza lo que será la preparación para la odisea.

Sabiendo que al Rey le quedan pocas horas de vida, y que Cersei procurará mantenerse en el poder, Ned envía un mensajero a Stannis –hermano de Robert y siguiente en la línea de sucesión– para que le entregue personalmente una misiva informando de la verdadera paternidad de los hijos de Cersei y de su derecho al trono. Durante esta preparación se reúne con aquellos a quienes considera sus aliados: Renly y Meñique. Aunque ambos tratan de disuadirlo, Ned sigue decidido a enfrentarse a Cersei y hacer público que Joffrey es un bastardo. Renly intenta convencerlo para que apoye su pretensión al trono, arguyendo que será mejor rey que Stannis, pero Ned ni se lo plantea, pues considera que Stannis es el heredero por derecho de sangre y de acuerdo a las leyes de sucesión. Renly abandona la capital junto a Loras Tyrell para reunir a su propio ejército. Meñique, por su parte, aconseja custodiar a Joffrey y actuar como regente hasta su mayoría de edad, solo revelando la verdad si el chico resulta problemático. Aconseja también apoyar la pretensión de Renly, como segunda opción. Cuando Ned se niega a ambas soluciones, esgrimiendo que el honor les impone una única vía, Meñique pregunta qué solicita de él entonces. Ned apenas se atreve a pedirlo, pues es consciente de que es una estrategia sucia, pero Meñique lo adivina: Ned quiere que Meñique pague a la Guardia de la Ciudad para que lo apoyen cuando se enfrente a Cersei –ya que los Lannister habían acabado con buena parte de su guardia personal–. Meñique se compromete a negociar con los Capas Doradas por él (1x07).

Apenas ha tenido tiempo de organizar los preparativos para la odisea, cuando Ned es informado de que Robert ha muerto y de que el Rey Joffrey lo reclama en el Salón del Trono. Antes de entrar, Ned se encuentra con Meñique y Varys. El primero le asegura que su plan se ha llevado a cabo con éxito y que cuenta con la lealtad de los Capas Doradas. Varys, por su parte, le informa de que Renly ha huido hacia el sur con Loras y algunos hombres leales. Ned avanza, con Meñique y Varys tras él y se encuentra, antes de entrar, con Janos Slynt, Lord Comandante de la Guardia de la Ciudad, quien asegura: “¡Os respaldamos, Lord Stark!”.



Figura 15. Ned es convocado al Salón del Trono por el Rey Joffrey, se reúne con sus aliados para comprobar que se han realizado correctamente los preparativos para la odisea. Episodio 1x07, *Ganas o mueres* [00:49:49 – 00:50:59]. Fuente: HBO (2011)

Como vemos en las tres primera imágenes de la Figura 15, cuando Ned recibe la noticia de que su amigo ha muerto y de que Joffrey ya ha sido proclamado rey –y Cersei, Reina Regente– Ned atraviesa un momento de angustia y desconcierto. Este momento queda reflejado además en el movimiento de cámara, que se aproxima hacia Ned, pasando de un plano medio largo con escorzo del Sirviente de la Fortaleza Roja, a un primer plano de Ned, que guarda silencio y suspira, bajando la cabeza. Este *acting* y elección de valores de plano reflejan el trance interno del héroe; no solo por sentir la muerte de su amigo –que también–, sino, sobre todo, por darse cuenta de que ha llegado el momento

de la odisea, de que no hay tiempo para más preparativos ni opción de retorno: debe enfrentarse a Cersei.

Cuando se reúne con sus aliados predominan los primeros planos, poniendo de manifiesto la tensión dramática que va en aumento, pues se están aproximando a la caverna más profunda. Esta tensión irá *in crescendo* hasta culminar en la odisea, a la que accederán a través del siguiente umbral –un umbral real, en este caso, pues es la puerta del Salón del Trono–.

El último plano que vemos antes de cruzar dicho umbral corresponde a la imagen 12 de la Figura 15. El plano está compuesto de tal forma que veamos a Ned en primer término, con Janos Slynt –representando el poder militar– a su derecha, y Varys y Meñique –representando el poder político– tras ellos. La composición se ha elaborado de manera que se reconozca a los cuatro personajes, dando lugar a un plano conjunto que indique que se trata de un equipo. En este plano suceden dos cosas que presagiarán el desarrollo de la odisea: primero, Janos Slynt mira al frente, y no a Ned, cuando afirma que los Capas Doradas están de su lado. Segundo, tras esta afirmación, Meñique mira al frente, mientras que Varys, mira a Lord Janos con suspicacia y extrañeza. Acto seguido, se abren las puertas del salón del Trono y Ned entra en su odisea.

4.2.2.8. La odisea (el calvario)

Si Vogler (2002) considera que la crisis es el punto de la historia “en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en momento de máxima tensión”, cuando Ned entra en el Salón del Trono y arguye que Joffrey no tiene derecho a él es el momento en que su tensión con Cersei, que ha venido gestándose durante toda la temporada, llega a su punto álgido. Ha hecho lo que su antagonista más temía: revelar la verdad sobre sus hijos. A partir de este momento, solo se puede seguir avanzando por el calvario y, como advirtió Cersei (1x07), “en el juego de tronos, o ganas o mueres”. Al entrar en el salón, Ned ve a Joffrey, sentado en el Trono de Hierro, rodeado por soldados de los Lannister y por la Guardia Real, y acompañado de su madre, en calidad de Reina Regente. Cuando Joffrey ordena ser coronado antes de una quincena y apremia a sus consejeros a jurarle lealtad, Ned entrega a *sir* Barristan el pergamino sellado con las últimas

voluntades de Robert. Cersei, ante la atónita mirada del Lord Comandante de la Guardia Real, hace añicos el documento –que nombraba regente a Lord Stark y no a ella–.

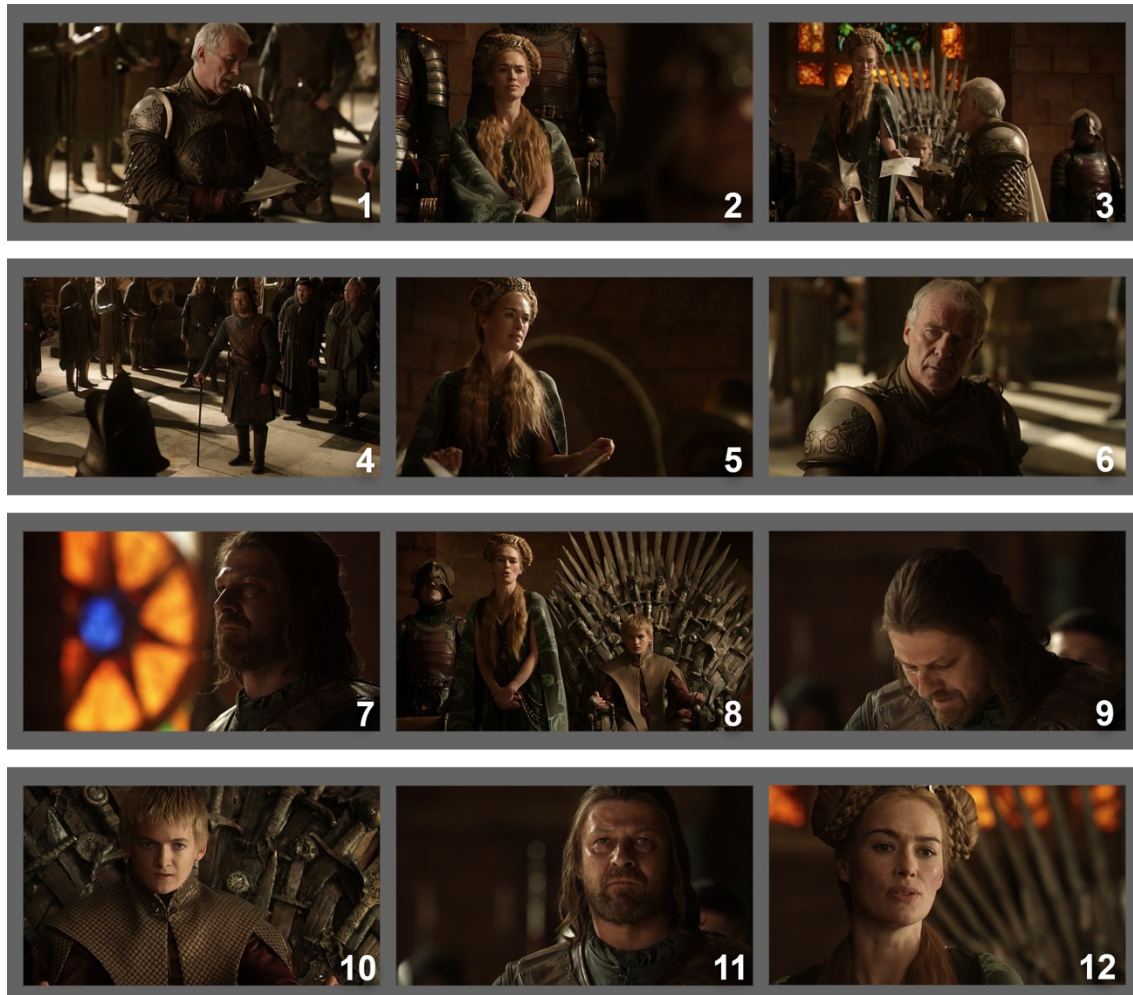


Figura 16. Cersei rompe las últimas voluntades de Robert y aconseja a Ned que se jure lealtad a Joffrey. Episodio 1x07, *Ganas o muertes* [00:52:20 – 00:53:26]. Fuente: HBO (2011)

Sir Barristan: (leyendo) Lord Eddard Stark recibe el cargo de Protector del Reino para gobernar como regente hasta que el heredero sea mayor de edad.

Cersei: ¿Puedo ver esa carta, sir Barristan? (sir Barristan se la entrega) ¿Protector del Reino? (mirando a Ned) ¿Esto debe ser vuestro escudo, Lord Stark... (rompe el documento) una hoja de papel?

Sir Barristan: ¡Eran la palabras del Rey!

Cersei: ¡Ahora tenemos un nuevo rey! (Sir Barristan baja la mirada) Lord Eddard, la última vez que pudimos hablar me disteis un consejo... ¡Permitidme devolveros la cortesía! ¡Prosternaos, mi señor! Prosternaos y jurad lealtad a mi hijo... y os permitiremos vivir vuestra vida en el gris erial que llamáis hogar...

Ned: ¡Vuestro hijo no tiene derecho al trono! (Cersei ríe burlona)

Joffrey: ¡Mentiroso!

Cersei: ¡Os condenáis por vuestra propia boca, Lord Stark! Sir Barristan, ¡apresad al traidor!

Ned, que había pedido a Meñique comprar la lealtad de los Capas Doradas precisamente imaginándose cuál sería la reacción de Cersei, intenta, no obstante, evitar la violencia haciendo prevalecer la ley y la voluntad de su amigo. La decisión de Cersei de romper la carta, aunque previsible, es contraria al honor y a las leyes del reino –tal y como denota la intervención de *sir* Barristan y la forma en que la mira tras hacerlo–.

Ned incluso tiene un momento de duda, tal y como se aprecia en la imagen 9 de la Figura 16, antes de asegurar que Joffrey no tiene derecho al trono. Su duda, desde luego, no es si debe mantener al bastardo en el poder, sino si debe revelar la información en ese momento, pudiendo con ello dar lugar a una lucha armada y que los hijos de Cersei sean masacrados.

Cersei tampoco quiere a los Stark su contra, ya que, como advirtió a Joffrey (1x03) “El Norte es demasiado grande y salvaje” y no podrían dominarlo, prefiere tenerlo, si no de su parte, al menos lejos. La respuesta de Ned, no le deja otra opción, de ahí que ordene su detención. Ned da orden a los Capas Doradas de no dañar a *sir* Barristan, pues es un buen hombre, y poner bajo custodia a la reina y a sus hijos, haciendo hincapié en que no quiere un derramamiento de sangre.

Esta palpable y constante inclinación a evitar la violencia es uno de los rasgos que caracterizan al héroe. Si bien afronta su camino con decisión y no se deja amilanar por consejos –o amenazas–, tampoco desea deshonorar las últimas horas de su amigo con una

masacre, ni condenar a tres niños inocentes. El fin de Ned es hacer justicia, no matar a los Lannister.

Sin embargo, Ned es, una vez más, sorprendido por las reglas que rigen el mundo especial. Janos Slynt le sorprende al volver contra él a los Capas Doradas y acabar con sus hombres. Meñique también le sorprende, revelándose como un enemigo, una figura cambiante que ahora apoya a Cersei y le pone una daga en la garganta para inmovilizarlo y que no pueda luchar. Durante los preparativos que hizo durante su aproximación a la caverna más profunda, no tuvo en cuenta que –como aprenderán más adelante otros personajes, como Sansa– en Desembarco del Rey todos mienten. Esa es la principal característica del mundo especial. Todos, aliados y enemigos, mienten.

Ned es encarcelado en las mazmorras, donde recibe la visita de Varys. La Araña le pregunta qué locura le llevó a decir a Cersei que sabía su secreto y Ned responde que fue “la locura de la misericordia” (1x08). Varys responde que esa misericordia fue el fin de Robert, además, le informa de que todos sus hombres han sido masacrados, que Arya está desaparecida y Sansa, en manos de la Reina. Cuando le asegura que será condenado a muerte, Ned apunta que Cersei no puede matarlo, pues Catelyn tiene a su hermano. Por desgracia, tal y como informa Varys, Tyrion ya ha sido liberado. La seguridad que podía quedarle a Ned se desvanece. A partir de esta revelación, se prepara para morir.

En su siguiente visita, Varys le cuenta cómo Sansa ha rogado por su vida (1x09), pero Ned admite que, como soldado, aprendió a morir hace tiempo. Varys intenta convencerle, hacerle ver que Cersei prefiere a un lobo amaestrado antes que uno muerto, por lo que le permitirá vestir el negro si confiesa su traición. Ned se niega a manchar su honor por unos años más de vida en el Muro, pero Varys insiste en que lo haga por sus hijas, no por él mismo.



Figura 17. 2ª visita de Varys a Ned en las mazmorras. Episodio 1x09, *Baelor* [00:02:00 – 00:05:24]. Fuente: HBO (2011)

Varys: Habéis conocido días mejores, mi señor...

Ned: ¿Otra visita? ¡Sois mi último amigo!

Varys: ¡No, no! Muchos os aman aún... Sansa fue a la corte esta mañana a rogar por vuestra vida...

Ned: ¿Suplicó por mí de rodillas? ¿Y os reísteis con los demás?

Varys: ¡Me ofendéis, mi señor! ¡Vuestra sangre es lo último que quiero!

Ned: No sé qué queréis... ¡y tampoco intento adivinarlo!

Varys: Cuando aún era un niño, antes de que me cortaran los huevos con un cuchillo al rojo, viajé con una compañía de cómicos por las Ciudades Libres... Me enseñaron que cada uno desempeña un papel... ¡Lo mismo ocurre en la corte! ¡Soy el amo de los murmuradores! Mi papel es ser taimado, obsequioso y no tener escrúpulos... ¡Soy un buen actor, mi señor!

Ned: ¿Podéis sacarme de esta mazmorra?

Varys: ¡Podría! Pero, ¿lo haré? ¡No! (Ned ríe) Como os dije, no soy un héroe...

Ned: ¿Qué queréis? ¡Decidme! Sin enigmas ni tapujos, ¡decidme qué queréis!

Varys: ¡Paz! ¿Sabéis que vuestro hijo marcha hacia el sur con un ejército de nortños? ¡Leal muchacho! Luchando por la libertad de su padre...

Ned: ¿Robb? Solo es un niño...

Varys: Otros niños han sido conquistadores... Pero el hombre que le quita el sueño a Cersei es el hermano mayor del Rey, del difunto Rey Robert... Lord Stannis es el mejor aspirante al trono: es un consumado comandante en batalla y carece absolutamente de piedad...

Ned: ¡Stannis Baratheon es el legítimo heredero! ¡El trono es suyo por derecho!

Varys: Sansa suplicó tan dulcemente vuestro perdón, que sería una pena desperdiciarlo... Cersei no es tonta, sabe que un lobo domesticado le es más útil que uno muerto...

Ned: ¿Queréis que sirva a la mujer que asesinó a mi rey, que masacró a mis hombres y que dejó lisiado a mi hijo?

Varys: ¡Quiero que sirváis al reino! ¡Decid a la Reina que confesaréis vuestra vil traición! ¡Decid a vuestro hijo que envaine la espada! ¡Y reconoced a Joffrey como legítimo heredero! Cersei sabe que sois un hombre de honor. Si le dais la paz que necesita y prometéis llevaros su secreto a la tumba, os aseguro que permitirá que vistáis el negro y acabéis vuestros días en el Muro, ¡con vuestro hermano y vuestro hijo bastardo!

Ned: (ríe) ¿Creéis que mi vida es tan preciosa para mí que trocaría mi honor por unos años más de... de qué? Os criasteis con actores, aprendisteis su oficio, ¡y muy bien! Yo me crie con soldados... ¡Aprendí a morir hace mucho tiempo!

*Varys: ¡Qué pena! ¡Es una pena! (Varys se levanta para irse, pero se vuelve hacia Ned)
¿Y la vida de vuestra hija, mi señor? ¿Eso sí es precioso para vos?*

Como vemos, Ned se resiste a dejar de lado sus ideales para evadir la muerte. Como vemos en la primera imagen de la Figura 17, lo primero que podemos ver de Ned en esta escena –y en este episodio–, es un plano detalle de su ojo, en penumbra, que se ilumina con la antorcha de Varys. Este plano es una metáfora visual de lo que acontecerá en la escena, pues la Araña no solo le traerá noticias del exterior, sino que iluminará el camino, indicándole la senda que deberá transitar. Varys arroja luz, además, sobre cuál es la cuestión, sobre qué es lo que está en juego –la paz del reino, para él, la vida de Sansa, para Ned–.

En la imagen 13 de la Figura 17 podemos apreciar, asimismo, cómo Ned se niega a aceptar esa guía. Vemos un primerísimo primer plano de Ned, a contraluz, con la antorcha de Varys de contra, en segundo término. Ned mira al frente, no hacia la luz, rechazando la opción que le ofrece y asegurando que aprendió a morir hace tiempo y que está preparado para ello. Cuando elige mirar hacia la oscuridad, está mirando de frente a la parca y, al apartar la vista de la antorcha, está evitando seguir el único camino que puede suponerle la liberación: confesar traición.

De nuevo, el dilema que ha acosado a Ned durante todo su viaje –y, por los antecedentes que conocemos de él, también antes de dicho viaje–: el honor o la familia. Ned tiene claro que su honor es más importante que su propia vida y prefiere morir así, habiendo defendido una causa que considera justa, en lugar de ser puesto en libertad –si es que entrar en la Guardia de la Noche se puede considerar libertad–. Sin embargo Varys, antes de irse, es capaz de lanzarle la única pregunta que le lleva verdaderamente a cuestionarse su siguiente paso: ¿Es preciosa la vida de Sansa?

La súplica de su hija ante Joffrey viene a presentarse ante él como el hilo de Ariadna, la conexión que retiene al héroe en el mundo de los vivos aún cuando se enfrentan a la muerte (Vogler, 2002). El problema para Ned, en este caso, es que del hilo de Ariadna prenden la muerte del ego –su muerte simbólica al perder su honor, el rasgo que lo

define como persona–, en un lado, y el enfrentamiento con el mayor temor –que dañen a su familia–, en el otro, pudiendo asirse solo a uno de ellos.

Aunque Ned no haya dado a Varys la respuesta que este esperaba, las palabras de la Araña le han hecho plantearse sus prioridades y ha decidido, como ya hizo con Jon Nieve, anteponer la seguridad de su familia a su honor. Ned está dispuesto a matar al ego. Cuando es llevado al Septo de Baelor ante Joffrey –que está acompañado de Sansa, Cersei y sus consejeros– Ned decide confesar.



Figura 18. Ned confiesa su falso crimen. Episodio 1x09, *Baelor* [00:48:20 – 00:51:17].

Fuente: HBO (2011)

Hemos decidido dividir esta secuencia en dos partes: la muerte del ego y el enfrentamiento con el mayor temor. La Figura 18 se corresponde con la muerte del ego, donde vemos cómo Ned es llevado ante el Rey Joffrey, la corte, el Septón Supremo y el pueblo. Ned se presenta, pero vacila a la hora de continuar. Como vemos en la tercera imagen, Ned mira a Sansa, quien le devuelve la mirada y asiente con la cabeza, animándolo a confesar. Ned dice haber traicionado a su rey y a su amigo Robert, que le había encargado proteger a sus hijos, y haber aprovechado su muerte para tratar de asesinar a Joffrey y apoderarse de su trono. Durante toda la confesión, predominan primeros planos de Ned, donde podemos ver el conflicto interno que le está suponiendo esta acción: hace muecas, aprieta los dientes, le tiembla el pulso... Está atravesando el calvario, su momento de mayor dolor hasta ahora.

Tal y como vemos en la imagen 11 de la Figura 18, tras confesar el pueblo clama venganza –que no justicia– y alguien de la plaza le lanza una piedra a la cabeza. Esta piedra, junto a los gritos del pueblo, manifiestan el respeto perdido. Ha perdido aquello por lo que era reconocido, el honor, y ahora una parte de él ha muerto, dejando solo lo que el resto ve cuando lo mira: un traidor confeso. Habiendo accedido a los términos que quería Cersei, Ned sabe que ha cumplido su parte del trato y que vestirá el negro. El Gran Maestre Pycelle, jugando su papel, aboga por el reo ante el pueblo –que sigue pidiendo sangre– y expone que los dioses son justos, pero también misericordiosos; durante su intervención, Ned sigue con la cabeza gacha, aún angustiado por la decisión que ha tomado, pero esperando que todo acabe cuanto antes y sus hijas estén a salvo.

Joffrey anuncia que su madre ha pedido que Lord Stark sea enviado a cumplir su exilio en la Guardia de la Noche y que su prometida, Sansa, ha rogado por la vida de su padre. Cersei y Sansa sonríen, complacidas, ambas pensando que han ganado. Sin embargo, tendremos un nuevo giro cuando los acontecimientos parecían ya resueltos: el enfrentamiento con el mayor temor.

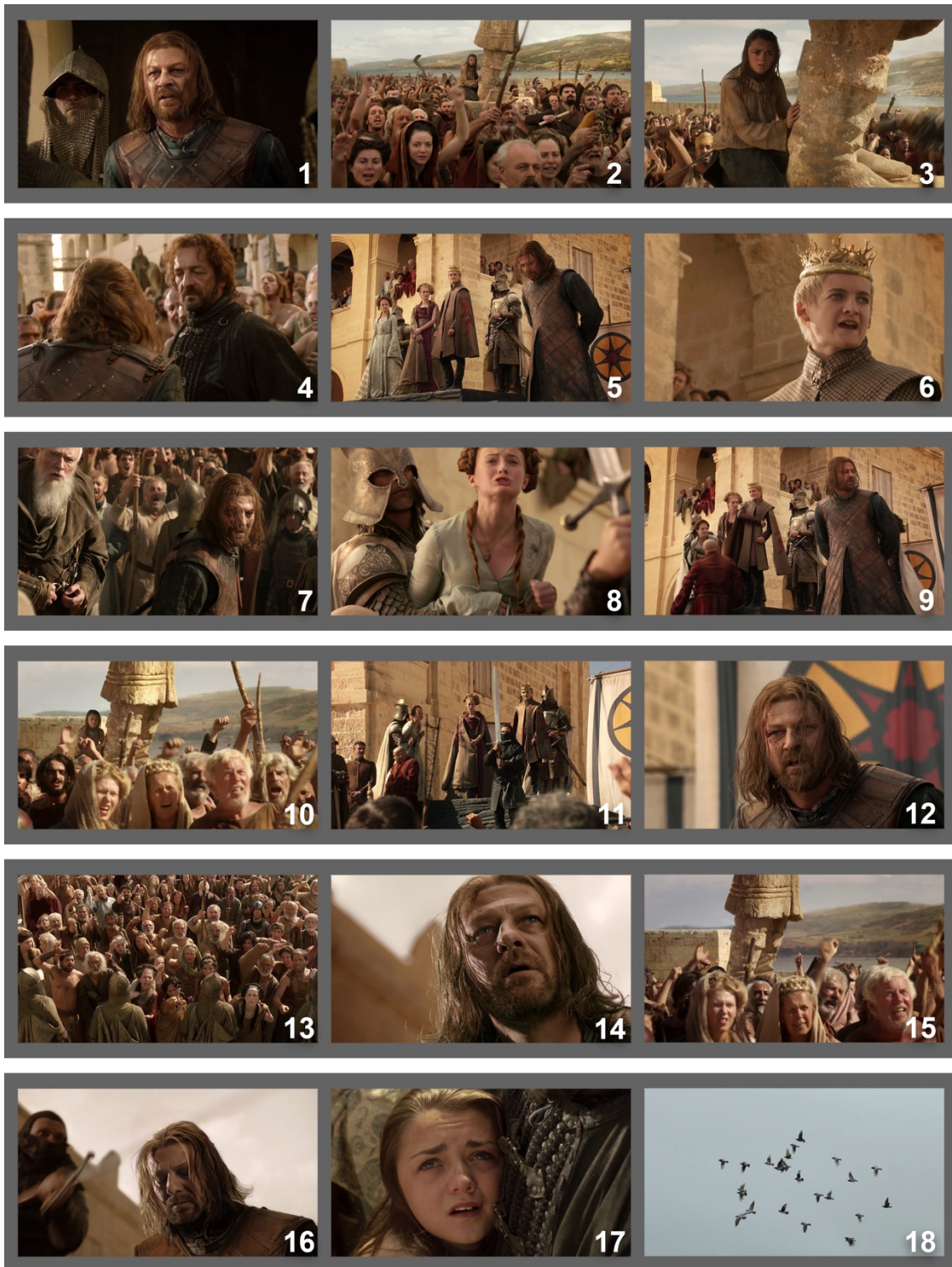


Figura 19. Ned es condenado a muerte. Episodio 1x09, *Baelor* [00:48:20 – 00:52:48].

Fuente: HBO (2011)

Como hemos dicho, hemos dividido la secuencia en dos en base al punto de la odisea en que se encuentra el héroe. Cronológicamente, no obstante, la Figura 18 se ubica entre las imágenes 4 y 5 de la Figura 19. En las primeras tres imágenes de la Figura 19 vemos como Ned, al ser llevado a la plaza, descubre a Arya –a quien se considera desaparecida– subida en la estatua de Baelor. La cámara, como subjetivo de Ned, hace un zoom in desde un gran plano general hasta un plano medio de Arya y ahí vemos la primera expresión de terror del héroe. Preocupado por su hija, cuando lo llevan ante el rey y se cruza con Yoren, le grita: “¡Baelor!” –imagen 4 de la Figura 19–, indicándole que la proteja.

En la imagen 5 de la Figura 19 Ned ya ha confesado y espera ser enviado al Muro. Hasta ahora, la única mirada que ha dirigido a Sansa ha sido al subir a la tarima –donde la ha visto, vestida y peinada como Cersei, junto a ella, y sonriéndole– y al dudar sobre qué decir, cuando ella lo ha animado a confesar. No ha mostrado la preocupación que ha mostrado por Arya pues cree que, aunque esté en manos de la Reina, no sufrirá si el cumple y le da a Cersei la paz que necesita.

Cuando Joffrey, contra todo pronóstico, se revela como otro villano –imagen 6 de la Figura 19– y pide que le corten la cabeza, Ned primero lo mira a él, sorprendido; después a Sansa, que grita a Joffrey que se detenga y es sujeta por un guardia real; por último mira a Arya, que sigue sobre la estatua y rodeada de gente que pide su cabeza. Ned mira al frente, lívido, aún casi sin haber tenido tiempo para recuperarse del sacrificio que acaba de hacer y dándose cuenta de que ha sido en vano. En un plano subjetivo vemos a la turba sedienta de sangre, pero no la oímos, solo se escucha la respiración entrecortada de Ned. La realización nos hace adentrarnos en la psique del héroe, un pueblo furioso que quiere nuestra cabeza porque acabamos de confesar un crimen que no hemos cometido y nuestras dos hijas solas, indefensas en el nido de víboras que es Desembarco del Rey. Vuelve a mirar a la estatua de Baelor y ve que Arya ya no está ahí –porque había bajado para intentar detener al verdugo, pero Yoren la había cogido y le impide ver la ejecución–, después baja la cabeza y musita sus últimas palabras: “¡Proteged a mi familia!”. Esta súplica pone de relieve que es este su mayor temor, y no la muerte, a la que también se enfrenta.

De hecho, podríamos considerar que vive dos muertes consecutivas: una simbólica –al renunciar a su valor más arraigado, definitorio de su personalidad– y otra física. El simbolismo de la muerte también aparece en las dos últimas imágenes de la Figura 19, donde vemos como Arya, abrazada a Yoren, mira al cielo y ve una bandada de pájaros alejarse volando después de oír el sonido de la espada del verdugo. El alma de Ned, y todo lo que su figura había representado, más que desaparecer, ha desplegado el vuelo para anidar en sus descendientes, que recogerán su testigo.

4.2.3. Transformaciones del héroe

En este punto abordaremos cómo algunas de las transformaciones del héroe que enumera Campbell (1959) aparecen en el personaje de Ned Stark.

4.2.3.1. La partida del héroe

Si por algo es famosa esta saga, es por lo poco que le ha temblado el pulso a George R.R. Martin a la hora de matar a sus personajes. Algunas de estas muertes han sido ansiadas y aclamadas, como la de Joffrey; otras han sido brutales, como la de Oberyn; otras han sorprendido a los fans, como las de la Boda Roja; y otras han dejado helado al espectador, como la de Ned Stark. La partida del héroe, en esta ficción al menos, es todo menos eufemística. Ahora bien, si, como dice Campbell (1959), la aceptación de la muerte es una *conditio sine qua non* para que el héroe sea efectivamente considerado como tal, el número de personajes merecedores de tal calificación se reduce.

En primer lugar debemos considerar a Ned Stark. Lord Eddard es un personaje con un alto nivel moral –al igual que Jon–, reconocido como recto y honorable por la práctica totalidad del resto de personajes. En un principio, por defender la verdad –que los hijos de Cersei eran fruto del incesto y, por ende, no tenían derechos sobre el trono–, está dispuesto a cumplir con su condena y, no es hasta que Varys le suplica que piense en sus hijas, cuando acepta agachar la cabeza ante Joffrey, confesar el presunto crimen y

suplicar clemencia. No obstante, tanto en la conversación con Varys, como en el momento en que Joffrey, contra todo pronóstico, dicta sentencia de muerte aún habiendo confesado su traición, Ned se mantiene firme en cuanto a su postura ante la muerte, dejándola patente con su frase “aprendí a morir hace tiempo”. En estos términos, deberíamos aceptar que cumpliría la condición para ser considerado un héroe.

4.2.4. Temas del mito

A continuación procederemos a un análisis de los temas del mito, que aparecen recogidos por Kirk (2006), y que se presentan en Ned Stark en cada una de las temporadas.

Tabla 14. Temas del mito que aparecen en Ned Stark, por temporada

TEMAS DEL MITO EN NED STARK								
TEMA	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	TOTAL
Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	7					1		8
Realización de una tarea o misión de búsqueda	5					2		7
Profetas y videntes	1		1			3	1	6
Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	4						1	5
Disputas de familia	3							3
Relaciones incestuosas	2							2
Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	1							1
Armas especiales						1		1
Reemplazo de los padres o mayores	1							1

TEMAS DEL MITO EN NED STARK							
en edad							
Gigantes, monstruos y serpientes	1						1
Competiciones	1						1
Esposa infiel	1						1

T = Temporada. TOTAL = suma de las temporadas. Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Como vemos en la Tabla 14, durante la primera temporada –desde que conocemos al personaje hasta que muere–, Ned despliega la mayoría de los temas que aparecen en él, excepto el de armas especiales, pues Bran aún no ha desarrollado sus poderes cuando Ned está vivo.

De los dos temas preeminentes, podemos apreciar que tanto uno como otro aparecen en todas las etapas que conocemos de su vida –ya sea en el presente, en la temporada 1, o en el pasado, en la temporada 6–.

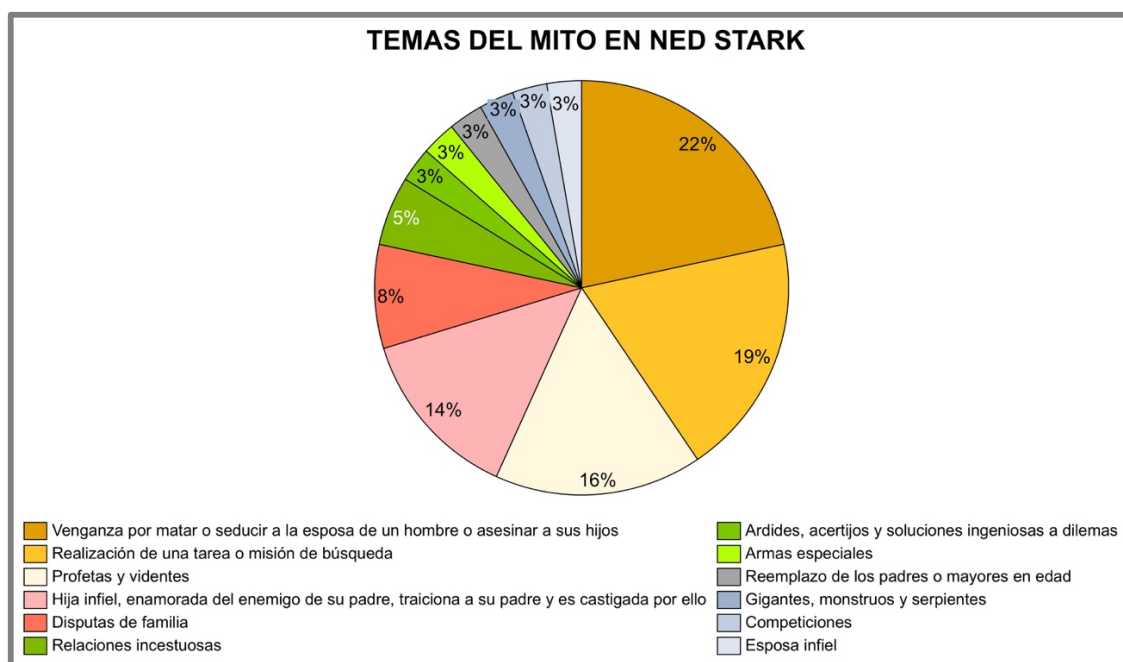


Figura 20. Temas del mito en Ned Stark. Fuente: Elaboración propia.

Sus dos temas fundamentales no han variado, porque la personalidad del héroe y su función primordial no lo han hecho: proteger y servir. Protege a Daenerys (temporada 1) y a Jon Nieve (temporadas 1 y 6) de la venganza de Robert; y sirve a su mentor –y a su rey– buscando pistas que arrojen luz sobre su muerte (temporada 1), y a su familia (temporada 6), buscando e intentando rescatar a su hermana. Si atendemos a la recurrencia de temas mitológicos a lo largo de todas las temporadas, veremos que la mayoría de los temas mitológicos que aparecen relacionados con Ned Stark se condensan en torno a la venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos, la realización de una tarea o misión de búsqueda y profetas y videntes.

Estos tres pilares ocupan más de la mitad del total de temas que aparecen en este personaje.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que, en cuanto al primero que hemos mencionado, el que ocupa mayor porcentaje de recurrencia, está relacionado con el héroe aún cuando este no sea su principal actor. Es decir, gran parte de las ocasiones en que Ned se ve relacionado con este tema en concreto es, bien por intentar aplacar a Robert, que quiere vengarse de los Targaryen por haber raptado y asesinado a Lyanna (1x01, 1x02 y 1x05); bien por enfrentarse a Cersei, cuando esta siente que sus hijos están siendo atacados – como el incidente entre Joffrey y Nymeria y la determinación de Cersei que sacrificar a Dama (1x02)–; bien por encubrir a su esposa, que es quien verdaderamente busca venganza por el ataque a Bran (1x05 y 1x06). Asimismo, a través de las visiones de Bran vemos cómo Ned decide hacer pasar a Jon Nieve por su hijo bastardo a fin de cumplir una promesa y para proteger la vida del pequeño (6x10). Este dato, que no se conoce hasta bien avanzada la serie, nos lleva a reinterpretar las escenas en las que interactúa con Jon o se trata de él, como el momento en que Ned se despide de él y cuando el chico le pregunta por su madre, le promete que la próxima vez que se vean se lo contará, afirmando que aunque no lleve su apellido, sí que lleva su sangre (1x02).

El segundo tema, con un 19% del total, sí que es en el que desarrolla la mayor parte de la trama de este héroe, la realización de una tarea o misión de búsqueda. La primera

llamada a la aventura que se nos muestra en la serie (1x01) es acudir a Desembarco del Rey como Mano del Rey; una llamada a la que se resiste hasta que descubre que su mentor, Jon Arryn –antigua Mano del Rey–, ha sido asesinado. Así pues, la llamada que acepta Ned no es únicamente la de proteger al rey, sino además la de descubrir por qué murió Lord Arryn.

La realización de esta tarea, que ocupará la mayor parte de su viaje, hasta la aproximación a la caverna más profunda, es la que le lleva a relacionarse con los aliados y enemigos del mundo especial, así como a acabar enfrentándose a la sombra. Así, vemos cómo Ned empieza a reunir las piezas del rompecabezas, preguntando al Gran Maestre Pycelle por los últimos días del fallecido y por la causa de su muerte (1x04). Ned comienza a reconstruir los últimos pasos de su amigo, visitando a los bastardos de Robert a los que él visitó (1x04 y 1x05); además, por consejo de Meñique –al que considera su aliado–, envía a Jory Cassel con un mensaje para *sir* Hugh del Valle, el escudero de Lord Arryn que fue ungido caballero tras su muerte (1x04); por desgracia, la fatal casualidad hace que el caballero muera en un torneo al día siguiente (1x05). Aunque Meñique cuente con la ayuda –más o menos útil– de Pycelle, Meñique y Varys para la resolución de esta tarea, será gracias a su hija Sansa que resolverá el enigma. Cuando Ned, previendo la guerra que está a punto de estallar entre las casas Lannister y Stark, se dispone a enviar a sus hijas a Invernal, Sansa se niega, pues quiere casarse con el Príncipe Joffrey y tener a sus hijos, leones rubios. En este momento, Ned tiene una revelación; consulta el último libro que estuvo hojeando Jon Arryn y resuelve la misión (1x06): el Señor del Valle descubrió que los hijos de Cersei con bastardos de Jaime Lannister. Que este sea el tema del mito en que Ned tiene el papel más activo, no indica qué clase de héroe es: un héroe-buscador, que diría Propp. En el desarrollo de este tema, no obstante, la trama de Ned se va relacionando con otros temas.

Directamente derivado de su llamada a la aventura, aparece el tema del reemplazo de los padres o mayores en edad, ya que Robert pide a Ned que reemplace a Jon Arryn –del que ambos fueron pupilos, criados en el Nido de Águilas– como Mano del Rey (1x01). Ciertamente, no es un padre biológico, pero sí que fue una figura paterna para ambos.

Otro tema importante en que se ve afectado este personaje es el de hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, que traiciona a su padre y es castigada por ello. Ned es el padre traicionado por Sansa, pues ella, enamorada de Joffrey, se ha convertido en la marioneta de Cersei. Si bien Sansa no es como Medea, no parece que haya una intención de dañar a su propia familia, sí que podemos inferir que, al menos por inocencia o falta de talento a la hora de desenvolverse en la corte –una falta de talento que caracteriza a todos los Stark–, en la práctica sí da la espalda a su familia favoreciendo a Joffrey, aunque para ello deba faltar a la verdad.

La primera vez que traiciona a su familia es al no apoyar la versión de su hermana del enfrentamiento con Joffrey, protegiendo a su prometido (1x02). En esta ocasión recibirá un castigo instantáneo, pues cuando Cersei ordena sacrificar al lobo que ha atacado a su hijo, al haber huido este, se venga ejecutando a Dama –la loba de Sansa– en su lugar.

A raíz de este incidente, Ned trata de mediar entre sus hijas, pues Arya guarda rencor por no haber sido respaldada por su hermana (1x03). Más adelante, cuando Ned quiere enviarlas a casa, Sansa se niega a marcharse y abandonar a su prometido (1x06).

Por otra parte, Ned se ve forzado a confesar porque Sansa, que ha suplicado en la corte clemencia para su padre, ha sido convencida por Joffrey de que solo obtendrá misericordia si confiesa su crimen (1x08). Aunque es Varys quien le hace llegar el mensaje a Ned, él solo acepta por proteger a su hija, que sigue en manos de los Lannister. Cuando sube al podio, Ned duda, pero Sansa asiente con la cabeza, animándolo a confesar (1x09). Tampoco aquí tarda en recibir su castigo, pues tan pronto como confiesa, Joffrey ordena que lo decapiten, impertérrito ante los gritos y súplicas de Sansa. No contento con este castigo, Joffrey obliga a Sansa a contemplar la cabeza de su padre clavada en una pica (1x10).

También derivado de la misión de búsqueda, encontramos el tema de las relaciones incestuosas, cuando Ned descubre la verdad sobre Cersei (1x06), cuando revela esta verdad a Stannis Baratheon, o cuando afirma que Joffrey no tiene derecho al trono

(1x07); y el de esposa infiel, cuando confronta a la reina y ella admite que Jaime es su amante (1x07).

En cuanto al tema de profetas y videntes, el tercero con más índice de aparición en este personaje, con un 16% del total, Ned actúa únicamente como sujeto pasivo. Hasta el momento, durante las 7 temporadas analizadas no hemos visto que Ned presencie por sí mismo una visión o sea profetizado en forma alguna. No obstante, se trata de un personaje recurrente en las visiones de Bran, ya sea de adulto, de joven o de niño.

En algún momento no sabemos si se convertirá en un sujeto activo de estas visiones pues ya pudimos intuir cómo un joven Ned, en la Torre de la Alegría, era capaz de oír algo en el viento cuando Bran lo llamaba gritando (6x03). Además, sabemos que Bran es capaz de interactuar de otras formas en el pasado, pues fue capaz de poseer a Wyllis/Hodor (6x05). A tenor de esto, también podemos ver, en menor medida, cómo aparece el tema de armas especiales, siendo éstas los poderes de Bran.

Pero lo verdaderamente importante de las visiones que se muestran no es tanto la capacidad de los poderes de Bran –que, de hecho, se revelan con otros personajes, no con Ned– sino que es siguiendo a su padre como el público intuye que el chico tiene poderes –cuando tiene un sueño vaticinando la muerte de su padre (1x09)– y como se descubre la verdad sobre el origen de Jon Nieve. Además, Bran puede ver la odisea de Ned (7x07) y cómo lo decapitan (6x06), lo que dará lugar al ajusticiamiento de Meñique por parte de Sansa y Arya, introduciendo el tema de hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores.

Como hemos mencionado antes, no hemos hecho distinción de género, por lo que este tema es pertinente aquí, a pesar de que se trate de hijas vengando a su padre. Si bien es en el último capítulo de la séptima temporada cuando este tema alcanza su culmen –la efectiva venganza por la muerte de su padre–, Arya ya tuvo otro episodio (1x05) en que protegió a Ned de sus opresores, alertándole de la conversación que había oído en las mazmorras, en la que Varys e Illyrio hablaban de que se avecinaba la guerra y tratarían de acabar con la Mano del Rey.

En cuanto a las disputas de familia, aunque que es un tema que predomina, sobre todo, en la familia Lannister, también podemos encontrar cómo Ned se ha visto envuelto en algunas. El papel de Ned en ellas ha sido fundamentalmente como observador –cuando presencia el odio con que Catelyn expulsa a Jon Nieve de la habitación de Bran (1x02)– o como mediador –en la disputa entre Arya y Sansa (1x03), o en el intento de Renly de convencerlo para que apoye su pretensión al trono (1x07)–.

El tema de ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas aparece en este personaje, pero solo cuando él es la víctima de tal ardid. Ned Stark es un buen héroe-buscador, un héroe clásico; tiene coraje, honor, misericordia. Tiene multitud de cualidades positivas, pero no es Ulises. Su código ético es tan elevado que, no sólo no le permite llevar a cabo ardides, sino que tampoco lo previene frente a los ardides de otros. Así, vemos como este héroe ha sido la víctima de un cuidadoso ardid tramado por Meñique, que se ha ido ganando su confianza desde su llegada al mundo especial (1x03), actuando como un aliado, para traicionarle durante la odisea (1x07).

Por último, podemos ver, brevemente, cómo el tema de gigantes, monstruos y serpientes comienza de la mano de Ned, cuando les permite a sus hijos quedarse con las crías de lobos huargos que han encontrado en el bosque. Así como al decapitar al desertor de la Guardia de la Noche pues, reflexionando sobre las últimas palabras que dijo el sentenciado, comentará con su hermano Benjen la existencia de los Caminantes Blancos (1x01).

Y como el tema de la competición aparece solo en una ocasión –cuando se enfrenta con Jaime (1x05)–, pues, como el propio Ned afirma (1x01), no compete en torneos porque, cuando pelea de verdad, no quiere que sepan de lo que es capaz.

4.3. EL HÉROE QUE COMPLETA EL VIAJE: BRAN STARK

Bran es el cuarto hijo de Ned y Catelyn Stark, segundo en la línea de sucesión por detrás de Robb. Es el primer personaje de la familia Stark que se nos presenta en el piloto de la serie, entrenando el tiro con arco en el patio de Invernalía junto a sus hermanos, mientras sus padres contemplan desde arriba.

Se trata de un chico inquieto y curioso, al que le gusta escalar por los muros del castillo y escuchar las historias de miedo de la Vieja Tata. Como su hermano Robb y Jon, tiene un fuerte sentido del honor y de sus responsabilidades como Señor de Invernalía, puesto que ocupará tras la muerte de Ned, mientras Robb libra una guerra.

Bran es un personaje que sirve para introducir la mayoría de las tramas que tienen que ver con lo fantástico. Así, es el primero que se plantea la posibilidad de que realmente existan los Caminantes Blancos y, tras su caída desde la Torre Rota, empieza a tener visiones con el Cuervo de Tres Ojos. También es el primer personaje que manifiesta tener poderes fantásticos, aunque no sea capaz de controlarlos hasta que no se encuentra con el mentor y, más adelante, supera la odisea y asciende a una nueva consciencia.

De los personajes analizados, Bran es el único que podemos considerar que ha completado su viaje antes de la finalización de la serie.

4.3.1. Arquetipo

Bran es de los personajes que más claramente se ajusta al arquetipo del héroe. Tiene un defecto en su carácter, la curiosidad, que le provoca más de un percance, pero acaba vencéndolo, pues al superar la odisea y trascender, deja de tener deseos personales –incluyendo el de transgredir la prohibición–; se lanza a su aventura, consigue completarla, y su función principal es proteger y servir.

Como su aventura se desarrolla a dos niveles –el mundo material y el onírico–, encaja con los dos tipos de héroe que define Propp (1985): es un héroe víctima en el mundo

material, ya que su partida se ve propiciada por la toma y quema de su castillo; pero también es un héroe buscador en el mundo onírico, pues en sus visiones persigue al Cuervo de Tres Ojos esperando alcanzarlo –algo que finalmente conseguirá hacer en ambos mundos–.

Tabla 15. El arquetipo Bran Stark

BRAN STARK COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
IDENTIFICACIÓN CON EL PÚBLICO	Bran es el primero de los Stark que se presenta al público, entrenando con el arco en el patio de Invernalía junto a sus hermanos. También es la primera víctima del conflicto Lannister-Stark, cuando Jaime lo tira por la ventana de la torre y, más tarde, tratan de asesinarlo. Al perder la movilidad, el público se identifica con él en los sueños de futuro frustrados. A pesar de sus limitaciones, rige Invernalía y cruza el Muro para trascender y convertirse en el Cuervo de Tres Ojos.	1x01 1x02 1x04 1x08 2x05 3x02 3x09 3x10 4x10 6x05
CRECIMIENTO	Bran pasa de niño a hombre, pero además, de Brandon Stark, a Cuervo de Tres Ojos. No solo aprende por el camino la importancia de controlar sus impulsos y el riesgo de la curiosidad, también a regir un castillo y, finalmente, a trascender para ser la memoria del mundo.	1x01 1x08 2x01 2x05 4x04 6x05 6x06 7x04
ACCIÓN	Es un personaje activo durante toda la serie y el único de los héroes analizados que consigue completar su viaje.	1x01 1x04 2x06

BRAN STARK COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	<p>El conflicto entre los Stark y los Lannister estalla a causa de él; se ve envuelto en la toma de Invernalía y el castigo a Theon; va más allá del Muro para encontrar al Cuervo de Tres Ojos y, por el camino, presencia el ajusticiamiento de los amotinados del Torreón de Craster.</p> <p>Sus visiones muestran al público la verdadera historia de la Rebelión de Robert y la identidad de Jon Nieve y aporta la información necesaria para combatir al Rey de la Noche y vengar la muerte de Ned.</p>	<p>3x09 3x10 4x04 4x05 4x10 6x05 6x06 6x10 7x04 7x05 7x07</p>
SACRIFICIO	<p>Bran rinde el castillo a Theon, en vez de luchar, para salvar la vida de su pueblo. Más tarde, se aventura más allá del Muro, enviando a Rickon con Osha a Último Hogar, para asegurar que su hermano pueda ocupar su puesto como Señor de Invernalía si le ocurre algo. En el Torreón de Craster, renuncia a encontrarse con Jon, pues debe proseguir hasta encontrar al Cuervo de Tres Ojos. Para convertirse en el Cuervo de Tres Ojos, se sacrifica él mismo, dejando que el chico que era muera en la cueva para convertirse en otra cosa.</p>	<p>2x06 3x09 4x05 6x05</p>
ENFRENTAMIENTO CON LA MUERTE	<p>Bran se enfrenta a la muerte al caer de la Torre Rota y pierde la movilidad, pero gana las visiones. al Rey de la Noche en el plano físico, que representa la muerte misma. En el plano espiritual, asume la muerte del ego</p>	<p>1x01 1x04 4x05</p>

BRAN STARK COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	para trascender.	
DEFECTOS	La curiosidad.	1x01 3x04 4x04 6x05
VARIANTES DEL HÉROE	No hay variante	

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

Aunque la primera temporada se centra en Ned Stark como protagonista, dando a entender que la trama girará en torno a él, Bran es el primero de los Stark al que vemos en el episodio 1x01, actuando como introducción para el universo de la serie y abriendo la puerta para algunas de las tramas más importantes de la serie.

Siguiendo a Bran mientras trepa por las almenas del castillo, descubrimos a la comitiva real que llega a Invernal, primero, y la incestuosa relación entre Jaime y Cersei, después (1x01).

Este último descubrimiento –hecho después de transgredir la prohibición– hace que Jaime lance a Bran al vacío con esperanza de matarlo. Bran queda en coma y un asesino trata de acabar con él, pero Catelyn se interpone y Verano lo aniquila (1x02). Hasta aquí el público ya ha sabido, por la trama de Bran que, en principio nada tiene que ver con el resto, dos puntos fundamentales de la historia y, más aún, de la primera temporada: la relación secreta entre los mellizos Lannister y el desencadenante del conflicto Lannister-Stark.

Otro detalle, que en principio puede pasar desapercibido, es que Bran es el primero de los personajes principales en plantearse la existencia de los Caminantes Blancos y de los seres fantásticos (1x01). Así, Bran se constituye para el público como “una ventana abierta a la historia” (Vogler, 2002, p.66), no solo por las tramas que introduce, sino

porque, al alcanzar al Cuervo de Tres Ojos y conseguir *la visión*, el espectador puede ver las verdaderas historias de Poniente a través de sus ojos –como el nacimiento de Jon Nieve o la creación de los Caminantes Blancos–

Bran es uno de los héroes que más crece con el desarrollo de la serie. No solo pasa de niño a hombre, sino que aprende a controlar sus impulsos, a ser calmado y reflexivo, signo de que ha alcanzado una conciencia superior al convertirse en el Cuervo de Tres Ojos. Además, empieza siendo un niño normal, pero tras quedarse tullido se manifiestan ciertos poderes en él que no sabe controlar. El aumento y control de sus poderes fantásticos va ligado a su crecimiento personal, llegando a ser un sabio omnisciente.

A pesar de su relativa limitación de movimientos tras la caída y de su juventud, resulta ser uno de los personajes con una travesía más larga y arriesgada; desde Invernalía hasta más allá del Muro, y de vuelta a Invernalía. La acción en este héroe no se manifiesta únicamente a partir de abandonar su hogar, ya que sus visiones comienzan mucho antes y anticipan el desarrollo de los acontecimientos. Vogler (2002) resalta la voluntad del héroe como aquello que propicia el avance de la historia. En el caso de Bran, su voluntad de transgredir la prohibición desencadena su caída y sus poderes; su voluntad de encontrar al Cuervo de Tres Ojos, aun con las dificultades y objeciones de su entorno, le llevan a convertirse en héroe; y su voluntad de retornar al mundo ordinario y usar sus poderes para proteger y servir a Poniente y a su familia, suponen el retorno con el elixir.

Aunque su aventura parece desarrollarse de manera completamente independiente al resto de personajes de la serie –ocurre fuera de Poniente, apenas tienen relación con el resto de protagonistas y antagonistas, se aleja de las tensiones políticas que envuelven casi todas las demás tramas– ejerce lo que Vogler (2002) llama “la acción decisiva de la historia, la acción que supone un riesgo más elevado o implica un mayor grado de responsabilidad”. Así, vemos cómo asume el más alto riesgo al aventurarse más allá del Muro, tullido, con otros dos jóvenes, un sirviente con discapacidad intelectual y un lobo para conseguir encontrar al Cuervo de Tres Ojos.

Una vez los consigue y se convierte en él, supone la acción decisiva porque despeja numerosas incógnitas, tanto al espectador como a otros personajes y proporciona el conocimiento necesario para salvar Poniente: la identidad de Jon Nieve, la traición de Meñique a Ned, la destrucción del Muro en Guardaoriente del Mar y el avance del ejército de los muertos.

El sacrificio está presente en Bran ya desde el mundo ordinario, cuando rinde Invernalía a Theon para evitar que su pueblo sea masacrado. También sacrifica su seguridad y sus vínculos familiares al entregarse a su aventura; su sensación de libertad, al aprender que no puede vivir ocupando el cuerpo de su lobo y, durante la odisea, debe sacrificarse a sí mismo para alcanzar una consciencia superior.

Es aquí, precisamente, donde tiene su lugar su enfrentamiento con la muerte a un doble nivel: el mundo físico, donde es arrastrado por Meera en un trineo para huir del Rey de la Noche; y en el espiritual, donde el anciano Cuervo de Tres Ojos simplemente le pide que le deje ir y se desintegra, pasándole el testigo a Bran. La amenaza de muerte es real.

La de muerte simbólica, no es una amenaza sino un hecho. Bran posee a Hodor para salvar su cuerpo, pero se entrega en alma a la muerte simbólica, sin miedo, y abraza una nueva identidad.

Vogler (2002) considera que las debilidades e imperfecciones son el punto de partida desde el que los héroes pueden crecer pues “los defectos proporcionan un destino al personaje” (p.70). Así, el defecto inherente a la personalidad de Bran, aquel que desencadena toda su aventura, es la curiosidad. Paradójicamente, el querer conocer algo le ha llevado a una grave pérdida personal, pero su recompensa ha sido el conocerlo todo.

A consecuencia de un defecto de personalidad, aparece un defecto físico: la pérdida de movilidad en las piernas. Nunca llega a recuperarla, pero va más allá, ya que sus poderes le hacen poder entrar en los animales y en las personas a voluntad. Sin

embargo, lo fundamental de estas imperfecciones es que, hasta que no las supera mentalmente, no es capaz de dominar sus poderes para contrarrestarlas.

4.3.2. El viaje del héroe

Como hemos mencionado en el punto anterior, Bran se enmarca en el arquetipo del héroe, pero además, como veremos a continuación, es el único de los personajes que ha completado su viaje durante las temporadas analizadas de la serie (podemos suponer que otros también lo harán, pero sería necesario analizar la temporada 8 para saberlo a ciencia cierta). En la siguiente tabla podemos ver cómo se han plasmado las diferentes etapas del viaje del héroe en las siete temporadas emitidas hasta ahora.

Tabla 16. Etapas del viaje del héroe de Bran Stark

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
Primer Acto	1	El mundo ordinario	<p>Bran vive en Invernalía con su familia.</p> <p>Aprende con sus hermanos mayores a disparar con el arco y le gusta trepar por los muros, aunque su madre se lo haya prohibido.</p> <p>Acompaña a su padre y sus hermanos cuando Ned sentencia y ejecuta al desertor de la Guardia de la Noche y lo oye hablar sobre los Caminantes Blancos, preguntándole a su padre, más tarde, si era verdad lo que decía el desertor.</p> <p>Cuando encuentran los cachorros de lobo huargo, Bran recibe uno de ellos: Verano.</p> <p>Pregunta a Jon por qué no hay un lobo para él y este responde que no es un Stark.</p> <p>Bran trepa por la Torre Rota y, al asomarse</p>	1x01

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>por una ventana, descubre a Jaime y Cersei Lannister manteniendo relaciones incestuosas. Cersei se alarma por haber sido descubierta y Jaime, para solucionarlo, lo arroja por la ventana.</p>	
			<p>Bran está en coma por la caída, aunque el Maestre Luwin dice que sobrevivirá.</p> <p>Un asesino entra en la habitación para asesinarlo con una daga de acero valyrio, pero Catelyn se interpone y Verano lo aniquila, tumbándose después en la cama del chico para protegerlo.</p> <p>En el momento en que Ned sacrifica a Dama, Bran despierta del coma.</p>	1x02
			<p>La Vieja Tata le cuenta a Bran viejas historias sobre la Larga Noche y los Caminantes Blancos, aunque todos piensan que sólo son cuentos para asustar a los niños.</p> <p>Bran descubre que no podrá volver a andar y le dice a Robb que preferiría estar muerto.</p>	1x03
			<p>Bran está deprimido por haber perdido la movilidad de las piernas y no quiere salir de la cama.</p> <p>Cuando Tyrion le pregunta si le gusta montar a caballo, responde que le gustaba, pero que ya no puede. Tyrion regala a Bran el diseño de una silla adaptada para que pueda montar a caballo.</p>	1x04

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			Cuando Robb entra a despedirse para partir con sus banderizos hacia la capital, Bran le pide ir con él, pero Robb le dice que siempre debe haber un Stark en Invernalía, y Bran debe quedarse como señor feudal.	1x08
	2	La llamada de la aventura	Bran sueña que puede andar por el patio de Invernalía y ve al Cuervo de 3 ojos.	1x04
			Bran vuelve a soñar con el Cuervo de 3 ojos: lo ve en el patio de Invernalía y lo sigue hasta la puerta de la cripta. El cuervo vuela hacia dentro de la cripta y Bran se despierta.	1x06
			Bran sueña que ve a Ned en la cripta de Invernalía.	1x10
			Bran sueña que es Verano.	2x01
			Bran sueña con el Cuervo de 3 ojos: está a punto de dispararle; Robb y Jon le dan indicaciones; oye la voz de Ned; falla el tiro y aparece Jojen en el sueño diciendo que no puede matarlo porque él es el cuervo. Jojen y Meera encuentran a Bran. Osha quiere matarlos, pero Verano se acerca a él, lo huele, y se tranquiliza. Jojen dice que él y Meera vienen desde muy lejos a buscar a Bran.	3x02
	3	El rechazo de la llamada	Cuando le cuenta su sueño a Osha, ella dice que no significa nada, sólo que echan de menos a su padre. Cuando Bran sale de la cripta con Osha, Rickon y Hodor, se encuentra con el	1x10

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			Maestre Luwin, que les confirma que Ned ha muerto.	
			<p>Osha y Bran van hacia el bosque donde Bran ha soñado que estaba (en el cuerpo de Verano).</p> <p>Osha sigue restándole importancia a sus sueños.</p>	2x01
			<p>Bran le cuenta al maestre Luwin que cada noche sueña que está en el cuerpo de Verano, que es capaz de sentirlo todo a través de él. Luwin le resta importancia, pero Bran insiste en que sus sueños son reales.</p> <p>El maestre le enseña su cadena y le dice que pocos maestros han estudiado tanto como él y han intentado, como él, hacer magia sin éxito. Luwin admite que quizás existiera en otro tiempo, pero que la magia, como los dragones, gigantes o los hijos del bosque, ya no existe.</p>	2x03
			<p>Bran insiste a Osha para que le cuente sobre el Cuervo de 3 ojos, pero ella se niega.</p> <p>Osha le pregunta si sigue soñando y Bran responde que ha soñado que el mar llegaba a Invernalía, que las olas inundaban el castillo y la gente se ahogaba, <i>sir</i> Rodrik entre ellos.</p> <p>Como no sabe interpretar este sueño, sigue ejerciendo sus funciones como Señor de</p>	2x05

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>Invernalía y, cuando Rodrik Cassel informa de que Torrhen está bajo asedio, Bran le brinda todos los hombres necesarios, aún dejando vacía Invernalía, porque considera que debe proteger a sus vasallos.</p>	
			<p>Theon obliga a Bran a rendir el castillo y decapita a Rodrik Cassel. Osha le ofrece sus servicios a Theon, lo que hace que Bran se sienta traicionado, pero ella le recuerda el sueño premonitorio que tuvo y explica que no quiere ser arrastrada por las olas.</p> <p>Osha seduce a Theon y cuando este se duerme, aprovecha para escapar con Hodor, Bran y Rickon.</p>	2x06
			<p>El maestro Luwin baja a la cripta, donde se esconden Bran, Osha, Rickon y Hodor. Le cuenta a Osha que Theon ha matado y carbonizado los restos de los dos huérfanos de la granja, haciéndolos pasar por Bran y Rickon.</p> <p>Osha y Luwin convienen que es mejor que no se sepa para que los chicos no se sientan culpables. Bran, que está despierto, lo oye todo.</p>	2x08

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>Osha, Bran, Rickon y Hodor salen de su escondite. Invernalía está desierta y arrasada.</p> <p>Encuentran a un moribundo maestro Luwin en el bosque de dioses, sentado sobre un arciano. Los chicos quieren curarlo, pero ya es demasiado tarde. Luwin les aconseja ir al norte, a buscar a Jon, porque no saben exactamente en qué punto del sur se encuentran Robb y Catelyn. Le encomienda a Osha protegerlos y que acabe con su sufrimiento.</p> <p>Osha le da una muerte rápida y parte con los chicos hacia el Muro.</p>	2x10
4	El encuentro con el mentor	<p>Jojen desvela que Bran es un cambiapielos y que el Cuervo de 3 ojos le da <i>la visión</i>.</p> <p>Bran, ya despierto, le cuenta a Osha el sueño que ha tenido, pero ella no quiere saber nada de magia negra.</p>	3x02	
		<p>Bran sueña con que Jojen lo incita a trepar para alcanzar al Cuervo de 3 ojos, pero Catelyn le grita que le prometa que no volverá a trepar y cae del árbol.</p>	3x04	
		<p>Osha quiere llevar a los chicos al Castillo Negro con Jon y se opone a que Jojen siga llenándole la cabeza a Bran con historias fantásticas.</p> <p>Cuando Jojen insiste en que hay que cruzar más allá del Muro a buscar al Cuervo de 3 ojos y advierte que Jon no está en el</p>	3x07	

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			Castillo Negro, ella se niega a volver allí, pues ha visto lo que hay.	
			<p>Bran, Osha, Hodor, Rickon, Jojen y Meera llegan hasta el Agasajo y se refugian de la tormenta en una torre. Después de haber oído las historias de Jojen, Bran se plantea cómo cruzar el Muro.</p> <p>Mientras esperan a que pase la tormenta oye como abajo llegan Jon, los salvajes y el viejo criador de caballos. Hodor está gritando, asustado por la lluvia. No consiguen que se calle y temen que los salvajes los descubran, por lo que Bran entra en su mente y lo duerme.</p> <p>Jojen apremia a Bran a entrar en Verano y matar a los salvajes para que no los descubran. Aunque Bran esgrime que no puede hacerlo a voluntad, Jojen lo anima a hacerlo y le da confianza. Bran entra en Verano, defiende a Jon y acaba con algunos salvajes.</p> <p>Jojen está muy sorprendido, pues nadie puede entrar en las personas como ha hecho Bran con Hodor. También le dice que más allá del Muro los salvajes saben controlar a todo tipo de animales. Osha insiste en poner rumbo al Castillo Negro, ya que si Jon ha huido, será allí a donde irá.</p>	3x09
	5	La travesía del primer	<p>Bran sueña con el Cuervo de 3 ojos.</p> <p>Dentro del sueño, Jojen lo incita a trepar</p>	3x04

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
		umbral	para coger al cuervo.	
			<p>Bran decide no obligar a Osha a volver a cruzar el Muro, pues sabe que teme encontrarse de nuevo con los Caminantes Blancos. También debe proteger a Rickon, por lo que ambos irán al Último Hogar, donde la casa Umber, vasalla de los Stark, les dará asilo. Rickon llora porque no quiere separarse de su hermano, pero Bran le dice que, con Robb en guerra y él yendo más allá del Muro, Rickon es puede ser el último Señor de Invernalía.</p> <p>Osha y Rickon se despiden de Bran y parten.</p>	3x09
			<p>Bran, Jojen, Meera y Hodor llegan al Fuerte de la Noche y, aprovechando que está vacío, se refugian ahí. Bran les cuenta la historia del cocinero rata, al que los dioses castigaron por matar huéspedes bajo su techo.</p> <p>Bran despierta y ve a Verano gruñendo. Entran Sam y Elí, y éste dice que pertenece a la Guardia de la Noche. Bran empieza a decir algo sobre su hermano, pero Jojen le hace callar, porque no se fía de ellos. Sam reconoce a Verano y adivina que es Bran Stark. Le asegura que lo ayudará en todo lo que pueda e intenta convencerlo para que los acompañen al Castillo Negro. Bran se</p>	3x10

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>niega y le pide que lo lleve al norte.</p> <p>Sam les da armas de vidriagón a los chicos y los guía hasta la puerta por la que entraron Elí y él. Se despiden y los chicos continúan rumbo al norte.</p>	
Segundo Acto	6	Las pruebas, los aliados, los enemigos	<p>Bran despierta tras cazar en el cuerpo de Verano. Jojen le advierte que no puede subsistir con lo que coma su lobo y que si pasa demasiado tiempo en su cuerpo, olvidará que es humano.</p> <p>Siguen avanzando y llegan hasta un arciano. Al tocarlo, Bran tiene una visión en la que el Cuervo de 3 ojos le dice que vaya a buscarlo al norte. Bran despierta y afirma que ya sabe a dónde ir.</p>	4x02
			<p>Bran oye llorar al último hijo de Craster y se mete en Verano para ir a ver qué ocurre.</p> <p>Bran, dentro de Verano, ve a Fantasma, pero cuando se acerca a su jaula, cae en una trampa y Bran vuelve en sí.</p> <p>Los chicos se acercan a Torreón Craster y ven a los amotinados, Meera advierte que esos ya no son hombres de la Guardia de la Noche y que es mejor huir cuanto antes, pero Bran no quiere irse sin Verano. Meera se dispone a ir a por el lobo cuando los amotinados los capturan.</p> <p>Karl interroga a Bran, pero éste no revela su identidad. Jojen se desmaya y empieza a sufrir un ataque, Meera quiere ayudarle,</p>	4x04

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			pero Karl la retiene. Bran confiesa quién es para que la suelte.	
			<p>Karl cuelga a Meera del techo, maniatada, mientras Bran suplica por ella. Jojen le dice que, si la suelta, puede ayudarle, ya que tiene “la visión”. Karl se burla de él y le dice que mire lo que le va a hacer a su hermana; Jojen responde entonces que lo ha visto morir esa noche. Locke está espiando el torreón y descubre que Bran ha sido capturado por los amotinados, pero no se lo dice a Jon. Llega la Guardia de la Noche. Jojen asegura a Bran que ese no es su fin, que en la colina hay un gran arciano que le está esperando y que no deje que lo detengan.</p> <p>Mientras los <i>cuervos</i> luchan contra los amotinados, Locke entra a por Bran y le asegura que lo llevará con Jon, pero miente. Bran grita llamando a Jon, pero Locke le amenaza con matar a sus amigos si hace algo. Jojen le hace señas para que entre en el cuerpo de Hodor. Bran se introduce en Hodor, rompe sus cadenas y avanza hacia Locke. Lo levanta del suelo agarrándolo por el cuello y se lo rompe. Bran sale de Hodor y el gigante se queda confuso, sin entender qué ha pasado, pero Bran lo apremia a coger el cuchillo de Locke y liberar a Jojen y Meera.</p>	4x05

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			Bran se arrastra hacia Jon, llamándolo, pero Jojen le advierte que si lo ve, no le dejará marchar, y que debe decidir si quiere encontrar al Cuervo de 3 ojos. Bran decide liberar a Verano y proseguir al norte.	
			<p>Bran, Jojen, Meera y Hodor avanzan hacia el norte. Jojen cae en la nieve, pero, aunque Meera intente convencerlo para descansar, no quiere parar hasta llegar a su destino.</p> <p>Bran les avisa de que ha visto el gran arciano.</p> <p>Los chicos avanzan hacia el árbol cuando una mano de espectro sale de la nieve y agarra a Jojen. Empiezan a salir numerosos espectros de debajo de la nieve; Meera defiende a su hermano y Bran posee a Hodor para combatirlos. Jojen es apuñalado. Hoja lanza bolas de fuego a los espectros, le pide a Bran que la acompañe y advierte a Meera que Jojen está perdido, que la siga o muera con él.</p>	4x10
	7	La aproximación a la caverna más profunda	<p>Entran en una cueva entre las raíces del arciano. Los espectros los siguen pero se desintegran al intentar cruzar el umbral, porque la magia que los mueve no funciona ahí dentro.</p> <p>Hoja le dice a Bran que se adentre, que él lo espera. Bran ve al Cuervo de 3 ojos, sentado entre las raíces del árbol.</p> <p>El anciano lo reprende por llegar tarde y</p>	4x10

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>afirma que Jojen sabía que iba a morir desde el principio y aún así emprendió el camino, porque tenía que llevar a Bran allí para que recuperase lo que había perdido. Bran le pregunta si volverá a andar, a lo que El Cuervo de 3 ojos contesta que no andará jamás, pero volará.</p>	
			<p>Bran tiene una visión en la que ve a su padre de niño, entrenando en el patio de armas de Invernalía. Un joven Rodrik Cassel lo entrena, junto a Benjen, cuando Lyanna entra a caballo. También ve a Hodor de pequeño, un niño llamado Wyllis, que jugaba con los chicos Stark y podía hablar.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos saca a Bran de la visión y le advierte que, aunque sean visiones hermosas y quiera quedarse en ellas, es peligroso pasar demasiado tiempo ahí. Bran se asoma afuera de la cueva y ve a Meera sentada; le cuenta lo que ha visto y que la guerra se avecina, a lo que ella pregunta que si piensa librarla desde dentro de la cueva.</p> <p>Meera está deprimida por la muerte de Jojen, pero Hoja le advierte que Bran la necesita y que en algún momento tendrá que llevárselo de la cueva.</p>	6x02

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>Bran ve en una visión a su padre, de joven, que va con Howland Reed a la Torre de la Alegría a rescatar a Lyanna Stark. Aunque Bran había escuchado la historia cientos de veces, se da cuenta de que la versión que le contaron es distinta, pues su padre no venció a <i>sir</i> Arthur Dayne, sino que Howland Reed lo ensartó por la espalda cuando éste estaba a punto de vencer a Ned.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos dice que es hora de irse, pero Bran quiere seguir ahí y grita a Ned, quien parece escucharlo y se gira un momento hacia él.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos saca a Bran de la visión, y este le recrimina que no le permita quedarse en las visiones que le importan. El anciano expone que él tampoco quería envejecer en las raíces de un árbol, pero que tenía que esperarlo allí y que ahora Bran debe aprenderlo todo.</p>	6x03
			<p>El Cuervo de 3 ojos muestra a Bran una visión en la que los Hijos del Bosque tienen a un hombre atado a un árbol, le hunden una hoja de vidriagón en el corazón y a éste se le ponen los ojos azules, convirtiéndose en el Rey de la Noche.</p> <p>Bran despierta y acusa a Hoja de haber creado a los Caminantes Blancos, Hoja se excusa en que estaban en guerra, que tenían que defenderse porque los hombres estaban</p>	6x05

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>talando todos los árboles.</p> <p>Bran aprovecha que todos duermen para acercarse a tocar las raíces del árbol y tener más visiones. Bran ve el gran arciano, todo nevado, y al ejército de los muertos frente a él. Bran pasea entre las filas de espectros y se acerca al Rey de la Noche. El Rey de la Noche lo mira, lo ve, y todos los espectros se vuelven hacia Bran –hasta ahora, en sus visiones no podían verle–.</p> <p>El Rey de la Noche lo agarra del brazo.</p> <p>Bran grita.</p>	
	8	La odisea (el calvario)	<p>Bran despierta y, agitado, grita que el Rey de la Noche lo ha visto, pero el Cuervo de 3 ojos matiza que lo ha tocado –Bran tiene la señal en el brazo– y que ahora lleva su marca, por lo que podrá entrar en la cueva y venir a por él.</p> <p>Meera y Hodor empiezan a preparar el trineo para partir.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos le advierte que no está preparado, pero que ha llegado el momento de que Bran se convierta en él, y empieza a mostrarle visiones.</p> <p>Meera prepara las cosas para el viaje y fantasea con Hodor sobre los manjares que podrán comer; el gigante asiente, contento.</p> <p>Meera oye un ruido y corre a asomarse afuera de la cueva: están rodeados por los Caminantes Blancos.</p>	6x05

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>Meera intenta despertar a Bran, pero es inútil. Bran está en una visión sobre su padre, de niño, en Invernalía.</p> <p>Bran ve el día en que Ned dejaba Invernalía para irse al Nido de Águilas como pupilo de Jon Arryn. Dentro de la visión, Bran puede oír la voz de Meera gritando que despierte y que necesitan a Hodor.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos le recomienda hacerle caso a la chica, así que Bran usa a Wyllis, que está en el patio de Invernalía en su visión, para meterse dentro del Hodor real.</p> <p>Bran está dentro del Hodor real y lo hace levantarse y tirar del trineo. Meera, Bran y Hodor huyen. Verano se queda atacando a los espectros y muere. Hoja también intenta ganar tiempo para los chicos y se auto inmola, haciendo estallar a un buen número de espectros.</p> <p>Cuando el Rey de la Noche lo mata en la cueva, el Cuervo de 3 ojos se desintegra en la visión de Bran y le comunica que ha llegado la hora de que le deje ir.</p> <p>Al final del túnel hay un portón por que el salen. Meera se aleja tirando del trineo de Bran mientras grita una y otra vez a Hodor que aguante la puerta para que los espectros no puedan salir.</p> <p>La voz de Meera retumba en la visión de Bran y a Wyllis le da un ataque y cae al</p>	

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>suelo. Nadie sabe lo que le pasa, pero Wyllis solo repite “Aguanta el portón” hasta que se convierte en un grito entrecortado e ininteligible, “Hodor”. Bran queda consternado por la escena.</p> <p>Meera consigue huir tirando del trineo, mientras Hodor aguanta el portón y muere a manos de los espectros.</p>	
	9	La recompensa	<p>Cuando el anciano se desintegra, Bran se convierte en el Cuervo de 3 ojos y puede verlo todo.</p>	6x05
Tercer Acto	10	El camino de regreso	<p>Meera arrastra el trineo de Bran por la nieve, huyendo de los espectros que les persiguen, mientras Bran sigue teniendo visiones.</p> <p>Bran ve: el nacimiento de los dragones de Daenerys; cómo el Rey de la Noche convirtió al hijo de Craster en un Caminante Blanco; cómo le cortaron la cabeza a Ned Stark en Desembarco del Rey; un dragón sobrevolando Desembarco del Rey; cuervos volando; los piromantes fabricando <i>fuego valyrio</i>; el Rey Loco gritando que los quemen a todos; un almacén de <i>fuego valyrio</i> explotando; Jaime desenvainando su espada contra Aerys; el joven Ned preguntando por su hermana, Lyanna; Jaime ensartando a Aerys por la espalda; Roose Bolton apuñalando a Robb Stark; cuervo volando; Robb cayendo</p>	6x06

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>muerto; los Hijos del Bosque clavando el vidriagón en el pecho, aún humano, del Rey de la Noche; el Caminante enfrentándose a Jon en casa Austera; el ejército de los espectros en la nieve.</p> <p>Bran despierta y alerta a Meera de que los han encontrado, pero aparece Benjen y los salva. Benjen le dice a Bran que ahora él es el Cuervo de 3 ojos y que debe estar preparado cuando el Rey de la Noche llegue.</p>	
			<p>Benjen lleva a Meera y Bran hasta el Muro y se despide ahí, pues los hechizos que protegen el Muro le impiden atravesarlo. Bran ve en una visión el verdadero origen de Jon, y el momento en que su padre se hace cargo del niño y promete que lo protegerá.</p>	6x10
			<p>Bran y Meera llegan hasta la puerta del Castillo Negro, donde Ed les abre y les permite el paso.</p> <p>Bran ve en una visión al Rey de la Noche avanzando con su ejército.</p>	7x01
			<p>Bran regresa a Invernal. Sansa se emociona al volver a verlo y se abrazan.</p>	7x03
	11	La resurrección	<p>Sansa y Bran están junto al árbol corazón. Bran afirma que debe hablar con Jon y Sansa asegura que se va a alegrar muchísimo cuando le vea.</p> <p>Sansa observa que Bran es el último hijo</p>	7x03

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			<p>legítimo de Ned y, por tanto, es el Señor de Invernalía. Bran, sin inmutarse, dice que no puede ser el Señor de nada, pues es el Cuervo de 3 ojos.</p> <p>Sansa no sabe qué es eso e intenta que se lo explique. Bran le confiesa que puede verlo todo, en todas partes, pero que debe aprender a ver mejor.</p> <p>Para probar sus poderes, Bran le relata a su hermana su noche de bodas con Ramsay.</p> <p>Sansa se estremece y vuelve a dentro, dejando a Bran junto al árbol.</p>	
			<p>Meñique le regala a Bran la daga con la que intentaron matarle y asegura no saber a quién pertenecía. Cuando afirma que está ahí por el amor que le profesaba a Catelyn, que puede pedirle lo que quiera y que no imagina cómo se sentirá después de regresar de su periplo y encontrar todo este caos, Bran le interrumpe para recordarle que el caos es una escalera. Estas palabras, las mismas que usó Meñique en la temporada 3 en una conversación con Varys, demuestran que Bran sabe perfectamente quién es Meñique y lo que ha hecho. Baelish se queda sin palabras.</p> <p>Meera interrumpe la conversación y Meñique sale de la habitación.</p> <p>Meera va a despedirse de Bran, pues él ya no la necesita y cree que es momento de</p>	7x04

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
	12	El retorno con el elixir	<p>volver con su familia. Bran le contesta con un escueto “gracias” que hace que Meera se indigne, teniendo en cuenta todo lo que ha sacrificado y todos los que han muerto por él. Bran se excusa en que ya no es Bran; dice que recuerda lo que sentía siendo él, pero que ahora también recuerda mucho más.</p> <p>Meera se da cuenta de que Bran murió en la cueva y llora.</p> <p>Bran le cuenta a Arya que ahora puede ver muchas cosas y confiesa que sabe que Cersei está en su lista. Después, le enseña a sus hermanas la daga que le ha dado Meñique.</p> <p>Sansa le advierte que no es un hombre generoso, que no regala nada sin esperar algo a cambio. Bran se muestra indiferente y le entrega la daga a Arya.</p>	
			<p>Bran ve, a través de unos cuervos, al Rey de la Noche con su ejército de muertos marchando hacia el Muro, y ordena al Maestre Wolkan enviar cuervos para alertar sobre lo que ha visto.</p>	7x05
			<p>Bran revela a sus hermanas la verdad sobre Meñique, por lo que Sansa le tiende una trampa para llevarlo a juicio sin darle opción a prepararse o huir.</p> <p>Cuando Meñique niega todas las acusaciones que presenta Sansa, Bran</p>	7x07

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK

			<p>cuenta cómo fue el episodio en que traicionó a Ned, repitiendo sus mismas palabras. Meñique suplica a Sansa y afirma amarla, pero ella responde que a ella también la traicionó. Sansa lo condena a muerte y Arya lo ejecuta, degollándolo con su daga.</p> <p>Sam visita a Bran y le pregunta qué le pasó mas allá del Muro; él le responde que se convirtió en el Cuervo del 3 ojos. Cuando Sam admite que no sabe qué significa eso, Bran le explica que ahora puede ver el pasado y el presente de todo. Bran le pregunta por qué ha venido a Invernalía y Sam responde que tiene que ayudar a Jon.</p> <p>Bran le informa de que Jon ya está de camino, junto a Daenerys y que tiene que hablar con él, que debe saber la verdad, algo que nadie sabe: la verdad sobre su origen. Sam recuerda entonces que lo que leyó en el diario del Septón Supremo Maynard sobre la celebración de un matrimonio secreto, sobre el que pregunta a Bran si puede verlo, y este tiene la visión de la boda cuyo ocultamiento ha dado lugar a una gran mentira oficial.</p> <p>Cuando Bran descubre la historia completa del nacimiento de Jon, entiende que no pueden ocultarle la verdad.</p> <p>Bran está junto al arciano y tiene una visión</p>	
--	--	--	--	--

VIAJE DEL HÉROE – BRAN STARK				
			sobre el ejército de los muertos llegando a Guardaoriente del Mar, destruyendo el Muro y penetrando en Poniente.	

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

A tenor de lo reflejado en la Tabla 16, lo primero que cabe destacar es que Bran es el único personaje que ha recorrido todas las etapas hasta el momento (en el tiempo del relato).

Además, este personaje será de vital importancia para el desarrollo global de la serie, pues su retorno con el elixir supondrá la anagnórisis para otros personajes y la salvación de los vivos contra el Rey de la Noche.

4.3.2.1. El mundo ordinario

Bran se presenta en el primer capítulo de la serie, junto al resto de los Stark, perfectamente integrado en una familia de alta cuna medieval: se le inculca un código de honor, monta a caballo y se instruye en el tiro al arco. Aunque su posición es la segunda en la línea de sucesión de Invernalía, tiene asumida su responsabilidad en caso de ausencia de su hermano mayor, así como el deber de proteger a su hermano menor, ya que éste sería el último heredero de la casa Stark.

Podemos considerar que la vida en Invernalía, lo que supone el mundo ordinario para Bran, es lo que Vogler denominaría “anodino y tranquilo” (2002, p.118), pero siguiendo a este autor, podemos ver como el germen de los desafíos a los que tendrá que enfrentarse Bran, ya se plantean aquí.

En primer lugar, cabe destacar que, desde el primer capítulo, Bran se ve involucrado en 3 de las subtramas que focalizarán el desarrollo de la serie: los Caminantes Blancos, el incesto entre Cersei y Jaime, y la guerra entre las casas Lannister y Stark. De estas tres,

la primera que aparece –y la que acabará siendo la más importante– es la de los Caminantes Blancos, contra los que Bran no se enfrentará directamente, pero el elixir con el que retorne tras su viaje será crucial para derrotarlos.



Figura 21. Bran pregunta a su padre si el desertor mentía. Episodio 1x01, *Se acerca el invierno* [00:13:41 – 00:14:27]. Fuente: HBO (2011)

Ned: ¿Entiendes por qué lo he hecho?

Bran: Jon dice que era un desertor...

Ned: Pero ¿entiendes por qué he tenido que matarlo?

Bran: Nuestras costumbres son las antiguas...

Ned: (asintiendo con la cabeza) El hombre que dicta la sentencia, debe blandir la espada...

Bran: ¿En verdad vio a los Caminantes Blancos?

Ned: Los Caminantes Blancos se fueron hace miles de años...

Bran: ¿Así que mentía?

Ned: ¡Un demente ve lo que ve!

En la escena de la Figura 21 podemos ver la conversación que mantienen Ned y Bran tras la ejecución del desertor de la Guardia de la Noche.

El joven ha mantenido hasta su último aliento que no es un cobarde y que realmente ha visto a los Caminantes Blancos, haciendo que incluso Ned se plantee si será cierto lo que afirma.

Cuando Bran le pregunta, su padre no sabe qué responder, pero este momento, ya en el inicio de la serie, será de vital importancia para el desarrollo de la trama, pues si bien no será Bran el primero de los héroes en verlos –será Jon Nieve–, sí que será decisivo para combatirlos. Además, aunque en un principio no tenga constancia de la existencia de los Caminantes Blancos, será el creer que hay seres mágicos más allá del Muro uno de los motivos que le lleve a aceptar la llamada a la aventura.



Figura 22. La prohibición de Catelyn. Episodio 1x01, *Se acerca el invierno* [00:22:11 – 00:23:21]. Fuente: HBO (2011)

En el mundo ordinario Bran se presenta como un gran escalador. Como vemos en la Figura 22.1-6, el personaje está acostumbrado a trepar por los muros del castillo y se desenvuelve con soltura.

Cuando Catelyn lo descubre, descendiendo por una pared tras haber avistado la comitiva real (Figura 22.9) lo apremia a bajar y, una vez en el suelo, le hace prometerle que nunca volverá a trepar (Figura 22.13-18.18).

Esta secuencia, que podría pasar inadvertida en un primer momento, será determinante para impulsar la aventura de Bran y para determinar el arquetipo que asumirá Catelyn en este viaje. La acción de Catelyn representa lo que en los cuentos de hadas analizados por Propp (1985) se conoce como “la prohibición” de la madre.

Esta advertencia, esta prohibición de volver a trepar, sería el equivalente a la madre del cuento que parte y prohíbe a su hijo salir de la casa, o abrir la puerta a extraños.

Por supuesto, tanto en los cuentos como en esta serie, la prohibición será seguida por la transgresión: el chico abrirá la puerta al extraño o saldrá de la casa y Bran volverá a trepar. Es esta transgresión la que pone en marcha la partida y, por tanto, la aventura.



Figura 23. La transgresión de Bran. Episodio 1x01, *Se acerca el invierno* [00:56:10 – 00:57:57]. Fuente: HBO (2011)

La Figura 23 se corresponde con la secuencia en que Bran descubre que Cersei y Jaime mantienen una relación incestuosa y este último lo tira al vacío con esperanza de matarlo. Aunque Bran había prometido a su madre que no volvería a trepar, la desobedece –transgresión– y las consecuencias de esta infracción desencadenan la aventura. En este caso, Cersei insiste a Jaime, nerviosa, en que el chico les ha visto, forzando a que su hermano-amante lo arroje por la ventana y solvente la situación. La caída de Bran no acabará con él, pero sí que lo dejará tullido.

A consecuencia de la pérdida de movilidad comenzará a soñar con el Cuervo de Tres Ojos, que aparecerá como un heraldo del cambio, anunciando su aventura y sus poderes e introduciendo lo fantástico. Esta secuencia, que sucede al día siguiente de que Lysa Arryn haya alertado a Catelyn y Ned contra los Lannister, será un punto determinante para que Catelyn inicie una guerra abierta contra esa casa –pues más adelante subirá a la Torre Rota, desde la que cae Bran, y descubrirá un cabello de Cersei–. Una guerra que ocupará buena parte de las siguientes temporadas.

A raíz de la caída, Bran queda en coma y un asesino es enviado para acabar con su vida (1x02). Aunque Catelyn se interpone y lucha contra el asesino con sus manos desnudas, acaba siendo Verano –su lobo huargo– quien salve a Bran. El lobo despedaza al atacante y se tumba sobre el chico, aún en coma, para velar su sueño.

A partir de este momento empezará una estrecha relación entre ambos, una simbiosis, y Bran empezará a descubrir sus poderes a partir de introducirse en Verano. No obstante, la primera conexión que se nos muestra entre el personaje y otro ser –un lobo en este caso–, no es con Verano, pues esta escena podría no responder más que a un instinto protector del animal, sino con Dama.



Figura 24. Bran despierta al morir Dama. Episodio 1x02, *El Camino Real* [00:50:45 – 00:51:55]. Fuente: HBO (2011)

En la Figura 24 vemos como se alternan el sacrificio de Dama y la salida del coma de Bran en un montaje paralelo. En una serie que ha pretendido ser poco efectista y que basa su fuerza en el poder de los diálogos, tomar esta decisión de montaje resulta reveladora.

El estilo de montaje a lo largo de las temporadas se caracteriza por ritmos lentos – exceptuando los enfrentamientos bélicos y alguna secuencia aislada, como la de la rutina de Sam en la Ciudadela en el 7x01– y, probablemente para que el espectador no se pierda entre tantos personajes y reinos, los bloques suelen acabar las secuencias antes de cambiar de reino. En este caso no. Aquí se ha decidido mostrar de forma paralela cómo Ned, en el Camino Real, se aproxima a Dama con orden de sacrificarla y cómo la cámara entra en la habitación de un Bran en coma, recorriendo la cama en plano cenital hasta llegar a él.

La secuencia empieza en un plano general de la habitación de Bran (Figura 24.1) y sigue con un plano general de Dama, tranquila, atada a un poste (Figura 24.2). El plano se va cerrando sobre Dama y Ned, que la acaricia y saca el cuchillo (Figura 24.3-5) y pasa por corte al cenital que recorre la cama de Bran (Figura 24.6), vemos a Verano tumbado sobre él que se despierta, y llegamos a su rostro (Figura 24.7). Seguidamente pasamos a un primer plano de Ned (Figura 24.8), de perfil, y aunque no vemos al lobo, por el sonido entendemos que le ha dado muerte. En ese momento pasamos a un primer plano de Bran (Figura 24.9) que abre los ojos, despertando del coma en el que llevaba semanas.

Ambas acciones empiezan y acaban con valores de plano similares y siguen el mismo movimiento de aproximación; tienen unidad dramática. El plano que vemos en la Figura 24.8 encuadra a Ned, mostrando el dolor que siente por el acto que está llevando a cabo, pero es más relevante lo que no encuadra: al lobo. Que la muerte ocurra fuera de plano es un recurso habitual en cine y series, pero Juego de Tronos nos ha brindado todo lujo de detalles en torturas, asesinatos y carnicerías.

Los lobos de Robb y Rickon sí que han aparecido muertos y descabezados (3x09 y 6x03 respectivamente), pero Dama no. A Dama no la vemos morir –aunque lo sabemos, no se nos muestra– porque es su cuerpo lo que ha sido sacrificado, pero su espíritu ha vuelto a Bran. Como a lo largo de la aventura descubriremos, Bran puede pasar horas, incluso días en el cuerpo de otros seres, y estos poderes empiezan a manifestarse solo en sueños. Aquí, al estar en coma –dormido– podemos inferir que desde que cayó de la torre ha estado viviendo en Dama hasta el momento en que la sacrifican y él retorna a su cuerpo humano. De hecho, el movimiento de cámara, avanzando sobre la cama y haciendo despertar a Verano podría entenderse como el espíritu regresando al cuerpo.

Una vez recobra la consciencia, Bran tiene que habituarse a su nueva situación: no podrá volver a andar. El no sentirse completo será su problema interno.

El problema externo será la pérdida de su familia y su hogar, pero sobre todo, el Rey de la Noche –un problema externo que acabará siendo el de todos los personajes–, y ambos

se entrecruzarán a partir de que quede inválido: la llamada del Cuervo de Tres Ojos. El encontrar al Cuervo, que empezará a visitarle en sueños desde que despierte del coma, planteará también la pregunta dramática para el personaje: ¿volverá a sentirse completo?

Como modelo del mundo especial, el mundo ordinario ya nos muestra los presagios de las pruebas a las que se enfrentará Bran. En primer lugar, como vimos en la Figura 21, este personaje fue el que más creyó al desertor cuando hablaba de los Caminantes Blancos y, más adelante, tendrá que seguir defendiendo la existencia de seres fantásticos ante la oposición de los guardianes del umbral.

Estos guardianes, aunque serán fundamentalmente aliados, procurarán la seguridad de Bran impidiendo que crea en seres mágicos e impidiéndole aceptar la llamada e ir más allá del Muro. De hecho, el único personaje dentro del mundo ordinario que parece creer en la existencia de estos seres es la Vieja Tata, quien le cuenta historias sobre la Larga Noche.



Figura 25. La Vieja Tata le cuenta a Bran la historia sobre la Larga Noche y los Caminantes Blancos. Episodio 1x03. *Lord Nieve* [00:15:10 – 00:16:45]. Fuente: HBO (2011)

Vieja Tata: No le hagas caso... ¡Todos los cuervos mienten! Me sé una historia sobre un cuervo...

Bran: ¡Odio tus historias!

Vieja Tata: Me sé una historia sobre un chico que odiaba las historias... Podría contarte las de sir Duncan el Alto, ¡esas eran siempre tus favoritas!

Bran: ¡Esas no eran mis favoritas! ¡Mis favoritas eran las de miedo!

Vieja Tata: ¡Oh, mi dulce niño estival! ¿Qué sabrás tu sobre el miedo? ¡El miedo es para el invierno... cuando la nieve alcanza 40 varas de espesor! ¡El miedo es para la Larga Noche... cuando el Sol se oculta durante años y los niños nacen y viven y mueren siempre en la oscuridad! ¡Ese es el tiempo del miedo, mi pequeño señor! Cuando los Caminantes Blancos vagan por los bosques... Hace miles de años, hubo una noche que duró toda una generación... Los reyes morían helados en sus castillos, como los pastores en sus chozas, y las mujeres asfixiaban a sus hijos para no verlos morir de hambre y lloraban... ¡y sentían las lágrimas helarse en sus mejillas! ¿Esa es la clase de historia que te gustan? (Bran asiente con la cabeza) Durante aquella noche los Caminantes Blancos llegaron por primera vez... devastaron ciudades y reinos montados en sus caballos muertos, cazando con sus jaurías de pálidas arañas, ¡grandes como perros!

La escena comienza con un cuervo en la ventana al que Bran está mirando. Aún no ha empezado a soñar con él, pero pronto lo hará, y el cuervo aparece aquí como señal de que algo ha cambiado, como el heraldo del heraldo. Los planos son abiertos y estáticos, alternando el plano-contraplano de Bran y la Vieja Tata, pero a partir de que la anciana empieza a hablar del miedo y el invierno, la cámara empieza a hacer *zoom in*, creando una atmósfera agobiante e inquietante.

Bran, que está deprimido por la noticia de que no volverá a andar, ni siquiera la mira (Figura 25.4), hasta el momento en que nombra a los Caminantes Blancos, y se gira hacia ella (Figura 25.8), interesado. El ritmo va aumentando y la tensión se hace cada vez más evidente, tanto en el *acting* de ella, cuya voz se eleva y adquiere un tono tétrico, como en el de él: aterrado, mudo.

Los planos se van cerrando más hasta llegar a primerísimos primeros planos (Figura 25.14 y 21.15), a fin de aumentar la tensión mediante el movimiento de cámara, pero además para adentrarnos en la historia –o Historia, en mayúscula– que está narrando.

Por otro lado, el desobedecer a su madre y seguir trepando como forma de descubrir cosas –la llegada del Rey (Figura 22), primero, y el incesto de Jaime y Cersei (Figura 23), después– es el presagio del acceso a la información que solo él podrá tener cuando se convierta en el Cuervo de Tres Ojos. Es más, esta curiosidad innata en el personaje le llevará de nuevo a la trasgresión, desencadenando su odisea. Además, será el primer personaje que tenga conexión con lo fantástico. Lo que la Figura 24 nos muestra es el presagio de los poderes de Bran, de su capacidad para introducirse en otros seres y vivir a través de ellos; aprender a controlarlos supondrá para él conseguir la espada.

4.3.2.2. La llamada de la aventura

El de Bran es un claro ejemplo de la importancia de la sincronización. Aunque este no sea un héroe especialmente remiso –como sí lo es Samwell Tarly, por ejemplo–, la llamada se le plantea en numerosas ocasiones a través de los sueños con el Cuervo de Tres Ojos, pero no es hasta que un cúmulo de circunstancias lo abocan a abandonar Invernalía, que no se pone en marcha la aventura.

Aunque, como hemos visto en el punto anterior, el mundo ordinario ya presentaba atisbos de lo que sería el mundo especial, y en él ya podíamos apreciar ciertas condiciones en el propio héroe que lo llevarían a aceptar la aventura –como la curiosidad o la creencia en los Caminantes Blancos–, la “cadena de accidentes o circunstancias” a la que se refiere Vogler (2002, p.132) son las que hacen que las cosas echen a rodar.

Las historias que le ha contado la Vieja Tata a Bran durante su niñez son importantes, pero la primera coincidencia trascendental es la caída desde la Torre Rota (1x02). El haber perdido una capacidad física, le hace ganar una capacidad psíquica y, a raíz de ahí, no sólo podrá introducirse en Verano, sino que recibirá la llamada del Cuervo y tendrá sueños premonitorios. La llegada de Osha a Invernalía, una salvaje que acabará convirtiéndose en su aliada (1x06) supondrá, no solo que siga vivo, sino que le confirmen la existencia de los Caminantes Blancos y que pueda huir de Invernalía.

La muerte de su padre (1x09) provoca que su familia no vuelva a Invernalía, sino que Arya esté desaparecida, Sansa en manos de Cersei, y Catelyn y Robb marchando hacia el sur, en guerra. Este panorama es lo que aprovecha Theon Greyjoy para tomar Invernalía (2x06), ahora desprotegida, y da lugar a la circunstancia definitiva: la partida (2x10). La huida de Invernalía, por sí sola, podía no haber desencadenado el inicio de la aventura, pero será la sucesión de las circunstancias descritas lo que hará que Bran vaya hacia el Castillo Negro para que Jon lo proteja –ya que Catelyn y Robb están en el sur, pero están en guerra– y que en el camino encuentre a Jojen –que también ha visto al Cuervo de Tres Ojos–. Esta sincronización se desarrolla a lo largo de dos temporadas completas, por lo que Bran es, de los héroes analizados, el que más tarda en aceptar la llamada –aunque el que más rápido realiza su viaje–. El primer heraldo del cambio –y el que mayor peso tiene– es el Cuervo de Tres Ojos, que se presenta a través de sueños, primero, y visiones, después.



Figura 26. 1^{er} sueño de Bran con el Cuervo de Tres Ojos. Episodio 1x04. *Tullidos, bastardos y cosas rotas* [00:01:44 – 00:02:39]. Fuente: HBO (2011)

La primera llamada a la aventura se presenta, como vemos en la Figura 26, en el episodio 4 de la 1ª temporada. Sin embargo, como hasta la 3ª temporada no se producirá la aceptación de la llamada, este heraldo irá adquiriendo cada vez más presencia.

En el primer sueño que tiene Bran con el Cuervo, el chico sueña con su mundo ordinario: está en Invernia, practicando con el arco (Figura 26.1) –como le vimos hacer en el primer episodio– y un cuervo llama su atención (Figura 26.2). Lo sigue desde el patio hasta la cripta (Figura 26.3-6), al acercarse a él descubre que tiene tres ojos (Figura 26.9), el Cuervo grazna y Bran despierta del sueño, en un primerísimo

primer plano (Figura 26.10), estando de nuevo en su cama, con Verano (Figura 26.11) y la Vieja Tata (Figura 26.12). Como vemos, salvando el hecho de que el Cuervo tenga tres ojos, no sucede nada fantástico en este sueño.

A medida que la llamada se vaya intensificando, los sueños también lo harán, incluyendo más personajes y transmitiéndole mensajes sobre lo que sucede y cuál es su misión.



Figura 27. Bran predice la muerte de Ned. Episodio 1x10. *Fuego y sangre* [00:02:49 – 00:05:22]. Fuente: HBO (2011)

En esta secuencia vemos cómo Bran vuelve a soñar con el Cuervo de Tres Ojos y ve la muerte de Ned –que murió en el capítulo anterior, aunque la noticia aún no haya llegado–. Aunque a nivel de imagen, solo vemos un sueño prácticamente idéntico al anterior, el plano del cuervo (Figura 27.3) da paso a Bran, despierto, subido a hombros de Osha atravesando el patio de Invernalía hacia la cripta (Figura 27.4), donde Bran afirma haber visto a su padre.

Osha lo lleva al interior de la cripta, solo para demostrarle que Ned no está ahí, pero una vez dentro son sorprendidos por Peludo (Figura 27.10) y descubren que Rickon está ya ahí porque también ha soñado con su padre (Figura 27.11-15). Cuando Rickon afirma haber visto a Ned mientras dormía y se aleja, sin dar más explicaciones, Osha y Bran se miran, intrigados (Figura 27.16). Si comparamos las Figuras 23.12 y 23.16 podemos notar cómo, aún siendo el mismo valor de plano, la iluminación ha cambiado: los rostros de Osha y Bran están más iluminados en la última, como símbolo de la revelación que les ha hecho Rickon. Si él también lo ha soñado, quizás sea más real que lo que creían.

La siguiente imagen (Figura 27.17) nos muestra a Osha sacando a Bran, en brazos, de la cripta y tratando de restarle importancia al sueño. Ella afirma que ambos han soñado con su padre porque lo añoran, pero que no significa nada más. Sin embargo, a la salida se encuentran con el Maestre Luwin (Figura 27.18) que se limita a llamar a Bran, sin pronunciar más palabra que esa, pero no es necesario, porque Osha y Bran ya saben lo que va a decirles (Figura 27.21).

La Figura 27 corresponde al 2º sueño que tiene Bran con el Cuervo de Tres Ojos. En principio, podría parecer que es el mismo sueño: Bran está tirando con arco, ve al Cuervo y lo sigue hasta la cripta. No obstante, aunque los planos de la Figura 26.1 y 23.2, y los de la Figura 26.7 y 23.2 coincidan, aunque sean idénticos, el mensaje ha ganado fuerza. Mientras en el primer sueño la llamada era muy sutil, apenas inteligible,

y únicamente podíamos intuir que, al seguirlo a la cripta, el Cuervo sacaba a Bran de su mundo ordinario para conectarlo con otro más allá –con el de la muerte–; en este segundo sueño, aunque sigue siendo sutil, ya hay un avance: la incursión de la realidad en lo onírico.

El segundo sueño advierte a Bran que sus visiones le están mostrando algo que es real –la muerte de Ned–, por tanto, el propio Cuervo es real. Esta incursión de la realidad en lo onírico se revela al inicio de la secuencia (Figura 27.1) con un cuervo negro volando hacia Invernalía. Este cuervo será el que reciba el Maestre Luwin (Figura 27.18) en el mundo real, pero no es eso lo que nos muestra el montaje.

La secuencia mezcla lo real y lo onírico en un montaje alterno: primero vemos al cuervo real que lleva el mensaje de la muerte de Ned, después vemos a Bran practicando con el arco y siguiendo al Cuervo de Tres Ojos a la cripta, seguidamente vemos a Bran entrando a la cripta con Osha y, al salir, se encuentran con el Maestre Luwin que ha recibido el cuervo de la primera imagen.

El plano de la Figura 27.1 podía haber sido insertado en un momento posterior, habría tenido sentido entre las escenas del interior y el exterior de la cripta (Figuras 23.16 y 23.17), pero no ha sido así porque ese cuervo y el mensaje que porta debe ser entendido por el espectador igual que lo ha sido entendido por Bran –y sobre todo por Osha– en un principio: como un sueño.

4.3.2.3. El rechazo de la llamada

A pesar estas dos llamadas, Bran sigue sin responder. En primer lugar, porque no sabe cómo ha de hacerlo. En segundo, porque tanto Osha como el Maestre Luwin actúan como guardianes del umbral. La primera sí que cree en los Caminantes Blancos –ella misma los ha visto– y sabe de la existencia de los *cambiapielos*, pero ha llegado a Poniente huyendo de ellos precisamente y quiere mantenerse lo más alejada posible de la magia. Aunque es capaz de arriesgar su propia vida por proteger a Bran y Rickon, lo fantástico le aterra. En el caso del Maestre Luwin, que también lleva la máscara de

mentor y es quien propicia que Bran vaya hacia el norte, actúa como guardián del umbral porque vela por la seguridad de Bran, pero sobre todo, porque cree que la magia dejó de existir hace mucho tiempo (2x03). Además, Luwin enseña a Bran a ejercer como Señor de Invernalía en ausencia de Robb, pues cree que esta es la aventura que debe emprender el chico; su misión.

En realidad no se tratan de dos aventuras distintas, de dos llamadas en conflicto. Ser Señor de Invernalía no es una aventura para Bran porque es lo que cabía esperar conociendo las leyes de Poniente. Bran no puede heredar antes que Robb, pero tampoco es imposible que acabe ocupando su puesto —como ya hizo Ned cuando su hermano mayor murió a manos del Rey Loco—; por tanto, su desempeño como Señor de Invernalía implica, en realidad, permanecer en el mundo ordinario. Aún así, mientras permanece en el mundo ordinario ya comienza a mostrarse heroico en la forma en que rige su feudo y trata a sus vasallos.

Bran, como sus hermanos y su padre, se distingue de la mayoría de personajes de la serie en que tiene claro que su misión fundamental es proteger y servir. Así, cuando *sir* Rodrik Cassel informa de que Torrhen está bajo asedio (2x05), Bran no duda en proporcionarle tantos hombres como necesite para defenderla. Cuando Luwin cuestiona su decisión, Bran responde que, si un señor no protege a sus vasallos, por qué iban estos a servirle. Luwin queda satisfecho con la respuesta, ya que demuestra un fuerte sentido del honor, aunque en realidad esté cayendo en la trampa tendida por Theon y dejando Invernalía desprotegida.

Bran ha hecho caso omiso de las llamadas, no solo de sus sueños con el Cuervo de Tres Ojos, sino también de sus crecientes poderes. Tanto con Osha (2x01) como con el Maestre Luwin (2x03), comenta cómo cada noche se introduce en el cuerpo de Verano y puede sentir todo lo que él siente, pero tanto una como otro restan importancia a estos sueños.

El rechazo persistente de la llamada provocará la tragedia, y esta tragedia vendrá de la mano de Theon Greyjoy. Como los poderes de Bran van a aumento, es capaz de

predecir el peligro que acecha a Invernalía, pero como si de una Casandra épico-fantástica se tratara, sus premoniciones serán desoídas.



Figura 28. Bran predice la toma de Invernalía. Episodio 2x05. *El fantasma de Harrenhal* [00:39:54 – 00:41:39]. Fuente: HBO (2012)

Bran: Bien, ¿qué significa?

Osha: Debería preguntar al Maestre Luwin, él es quien estudia libros constantemente...

Bran: ¡Ya le he preguntado! Nunca ha sabido de un cuervo con tres ojos.

Osha: Pues no significará nada entonces...

Bran: ¡Mientes!

Osha: Serás el pequeño señor, pero ¡no me llames mentirosa!

Bran: ¡Sabes lo que significa!

Osha: No he dicho que no...

Bran: No me has dado una respuesta sincera...

Osha: Eso no es lo mismo que ser mentirosa.

Bran: Pero no es tan distinto...

Osha: Así que ¿sueñas con un cuervo de tres ojos de nuevo? (Bran asiente, serio) En el Bosque de los Dioses me dijiste que no fue un sueño. ¿Y ahora quién miente? (Bran esboza una sonrisa) ¿Qué más viste en sueños? (Bran vuelve a estar serio, no responde) ¿Algo malo? ¡Dime, chico!

Bran: Soñé que el mar llegaba a Invernalía. Vi olas rompiendo contra las puertas... y luego el agua rebasó las murallas... ¡e inundó el castillo! Hombres ahogados flotaban por aquí, en el patio. Sir Rodrik era uno de ellos.

Osha: (Cabizbaja) ¡El mar está a cientos de leguas!

Bran: ¡Lo sé! ¡Solo fue un sueño absurdo!

Osha: Si no llevo estas patatas a la cocina, volverán a encadenarme...

Bran: ¡Osha! El Cuervo de Tres Ojos... ¿Qué dicen de eso al norte del Muro?

Osha: (mirando al suelo y negando con la cabeza) ¡Dicen toda clase de sandeces al norte del Muro!

La Figura 28 se corresponde con la secuencia siguiente a que Bran envíe a todos sus hombres con *sir* Rodrik a defender Torrhen. Ya ahí se ha quedado pensativo, pues como vemos en este diálogo, *sir* Rodrik es uno de los que ha visto muertos en su sueño. Aún así, como hasta el momento ninguno de sus mentores ha creído en sus sueños, él mismo intenta convencerse de que no significa nada.

Como vemos en la Figura 28.1, la secuencia comienza en plano general, para pasar a plano medio largo (Figuras 24.2 y 24.3) mientras Bran interroga, sin éxito, a Osha sobre el Cuervo de Tres Ojos. No pasa a primeros planos hasta que Osha le pregunta si ha soñado algo más y Bran le cuenta su sueño premonitorio (Figura 28.4-7), acentuando la importancia del diálogo y pasando de una actitud de rechazo por parte de Osha –en planos abiertos– a una de aceptación –en primer plano–.

La Figura 28.8 representa la mirada subjetiva de Bran, que recorre el patio de Invernalía, describiendo lo que ha soñado y, solo después, (Figura 28.9) Bran mira directamente a Osha para identificar a *sir* Rodrik como una de las víctimas. Osha, sin embargo, no le devuelve la mirada (Figura 28.10), sino que mira al suelo y niega con la cabeza. Este plano representa la duda, el temor en el personaje de Osha. La negación es la que se hace a sí misma, mirando al suelo para no ver lo que está ocurriendo. En este punto, Osha teme que Bran tenga razón y, aunque no quiera asumirlo, ya *sabe* que es así.

Esta postura de rechazo se acentúa en el siguiente plano (Figura 28.11), que vuelve a ser abierto mientras ella cambia de tema, demostrando el distanciamiento emocional que el personaje intenta conseguir. También Bran procura este distanciamiento (Figura 28.12), también reflejado en el plano medio largo, intentando convencerse a sí mismo de que solo fue un “sueño absurdo”.

Por supuesto, no fue tal. El sueño de Bran anticipaba de forma alegórica cómo los Hijos del Hierro, con Theon Greyjoy a la cabeza –“el mar”–, escalarían los muros de Invernalía –“el agua rebasó las murallas”–, y tomarían el castillo –“e inundó el castillo”–, así como la muerte de *sir* Rodrik, que es ejecutado por Theon (2x06). La toma de Invernalía, la muerte de sus hombres, del Maestre Luwin y la quema del castillo, representan la tragedia que Vogler (2002) describe como consecuencia al rechazo persistente de la llamada (p.142).

Aquí Bran, que aunque en un primer momento se plantea luchar contra el invasor, antepone la seguridad de sus vasallos a su legado, rindiendo el castillo a Theon con la esperanza de que nadie sufra. De esta manera, vuelve a demostrar su carácter heroico, prefiriendo proteger a su pueblo.

En este momento, Osha se pone la máscara de figura cambiante, pues ofrece sus servicios a Theon tan pronto como se proclama Señor de Invernalía (2x06). Bran se siente traicionado, pero ella le recuerda su sueño y alega que no quiere que el mar la arrastre. Osha es una superviviente y ahora cree más que nunca en los poderes de Bran,

aunque usará su máscara de figura cambiante para seducir y engañar a Theon, y así poder salvar a Bran, Rickon y Hodor, huyendo con ellos durante la noche (2x06).

Dejan un rastro falso hasta una granja, mientras se ocultan en la cripta de Invernalía – curiosamente, el lugar a donde lo llevaba el Cuervo de Tres Ojos–, esperando a que pase el peligro. Cuando Luwin, adivinando su plan, baja a la cripta y le cuenta a Osha cómo Theon ha matado y carbonizado a los dos huérfanos que Bran envió a la granja, para hacerlos pasar por los chicos Stark, Bran se siente culpable.

Tras salir de la cripta de Invernalía, Bran, Rickon, Osha, Hodor, Verano y Peludo encuentran al Maestre Luwin, moribundo, en el Bosque de Dioses (2x10). Bran y Rickon quieren salvarlo, pero el anciano sabe que ya es tarde para él, por lo que convence a Osha –que quiere ir al sur en busca de Catelyn y Robb– para que lleve a los chicos hasta el Castillo Negro, donde Jon podrá protegerlos. Aunque Luwin ha llevado la máscara de guardián del umbral hasta ahora, esta petición, sin él saberlo, conducirá a Bran hasta el encuentro con el mentor.

La muerte de los huérfanos –el sacrificio de los inocentes– (2x08), así como la de su primer mentor –Luwin– y descubrir su hogar arrasado (2x10) serán determinantes para decidir aceptar la llamada. Es lo que Vogler (2002) denominaría estar “sin opciones”. Su mundo ordinario ha sido destruido. Invernalía ha sido quemada y sus gentes masacradas. Lo único que puede hacer Bran, desde este momento, es aceptar la aventura, aunque aún necesitará de una nueva llamada y el encuentro con el mentor: Jojen Reed.



Figura 29. Jojen aparece en el sueño de Bran y le dice que no puede matar al Cuervo de Tres Ojos porque es él mismo. Episodio 3x02. *Alas negras, palabras negras* [00:01:51 – 00:03:10]. Fuente: HBO (2013)

Jon: No te lo pienses tanto, Bran...

Robb: Relaja el brazo de arco...

(Bran falla y Jon y Robb ríen)

Ned (en off): ¿Alguno de los presentes era arquero a los 10 años?

Bran: ¡Padre!

Jojen: No puedes matarlo, ¿sabes?

Bran: ¿Por qué no?

Jojen: ¡Porque el Cuervo eres tú!

(El cuervo va hacia Bran y se despierta)

Si comparamos la Figura 29 con la Figura 26, podemos comprobar cómo los sueños de Bran adquieren cada vez más carga narrativa y se dotan de un mensaje más claro; de lo implícito a lo explícito, de lo alegórico a lo literal, de lo onírico a lo real.

En la secuencia que vemos en la Figura 29 se repiten ciertos patrones: Bran puede caminar, tira con arco, aparece el Cuervo de Tres Ojos, lo persigue y aparecen elementos de su mundo ordinario –primero el patio de Invernalía, ahora sus hermanos Jon y Robb–. Sin embargo, hay variaciones importantes. En primer lugar, el escenario. El mundo ordinario ya ha sido destruido, por tanto, Bran no se ve a sí mismo en Invernalía, sino en el bosque. Este cambio de localización denota la asunción de la partida por parte del héroe: ya no se imagina en casa, porque sabe que ha emprendido el camino.

Por otro lado, las reminiscencias al mundo ordinario a partir de ahora serán personajes y situaciones; recuerdos que actuarán como guardianes del umbral, tratando de impedir que Bran atravesase el primer umbral. Pero estas reminiscencias, estos familiares que repiten el diálogo de secuencias que vimos en el mundo ordinario, ahora en un escenario

y tono distinto, no representan sino la dualidad del personaje: Bran y el Cuervo de Tres Ojos.

En esta secuencia podemos ver cómo Bran persigue al Cuervo de Tres Ojos por el bosque, hasta encontrarlo posado en la rama de un árbol y apuntarle con el arco (Figura 29.1-10). En ese momento aparecen junto a él Jon y Robb (Figura 29.11) que le dan instrucciones para acertar el tiro –las mismas que le dan en el episodio 1x01, mientras entrena en el patio de Invernia–. Bran yerra el disparo y sus hermanos se ríen (Figura 29.12-14), tal y como rieron en el mundo ordinario y Ned, como una voz en off que llega emana desde las copas de los árboles, repite lo mismo que el episodio 1x01. Bran entonces mira hacia arriba, buscando a su padre (Figura 29.15 y 25.17) pero solo ve los árboles (25.16).

Aparece un personaje a quien no conoce, Jojen, quien le revela que no puede matar al Cuervo porque es él mismo. Jojen aparece por primera vez como heraldo, anunciando un cambio que ya se ha visto reflejado en toda la construcción del sueño, pero además, se convertirá el mentor. Resulta de especial interés cómo han aparecido cada uno de los personajes en este sueño. Mientras que Robb y Jon no aparecen a foco en ningún momento, solo como una presencia junto a Bran, en un plano compuesto, y Ned se presenta incorpóreo, como una voz omnipresente, Jojen se presenta nítidamente, en plano-contraplano, igual que el Cuervo de Tres ojos.

Esta decisión a la hora de mostrar a cada uno de los personajes indica el grado de implicación que tiene Bran con la aventura y la medida de las diferentes fuerzas que convergen en él. Ned se presenta como una fuerza protectora –lo defiende de las burlas de sus hermanos–, pero es solo un sonido entre las copas de los árboles; no está ahí en realidad, porque ciertamente Bran ahora mismo goza de poca protección. Sus hermanos, desenfocados, son un recuerdo lejano; una voz interior cada vez más débil que se esfuerza por mantener el orden establecido, matando al Cuervo de Tres Ojos. Jojen, al mismo nivel que Bran (Figura 29.19), representa al mentor, a la aventura que se impone frente a él, cara a cara. Este sueño supone la última llamada a la aventura y el inicio del encuentro con el mentor.

4.3.2.4. El encuentro con el mentor

Bran despierta de este sueño, sobresaltado, Verano, Rickon y Hodor comprueban que está bien y Osha le pregunta si ha vuelto a soñar que estaba dentro de Verano (3x02). Cuando Bran responde que se trataba del Cuervo de Tres Ojos y que ha aparecido un chico, Osha lo corta, no queriendo oír nada sobre magia negra. Bran se muestra contrariado, pues ella se ha interesado por el sueño en primera instancia. Aunque en las secuencias anteriores hemos visto cómo Osha se presentaba con la máscara del guardián del umbral, este arquetipo se va mostrando cada vez con más fuerza en ella y Bran empieza a notarlo y reaccionar. Si la salvaje antes trataba de quitarle la idea de la cabeza, ahora se opone frontalmente a cualquier mención sobre el tema, ya que, a medida que Bran se convence para aceptar la llamada, ella se da cuenta de que la conexión del chico con lo fantástico es real y teme por su seguridad.

A partir de este momento, del despertar físico de Bran, se producirá también un despertar psíquico paulatino, derivado de la aparición de Jojen.

Jojen será el mentor de Bran, quien le guiará en la travesía del primer umbral y le dará las herramientas para iniciar su aventura, desempeñando lo que Vogler (2002) denomina una “influencia crítica” (p.156), pues aunque su adiestramiento solo supone un peldaño en la escalera de su aprendizaje y su misión, su guía resulta imprescindible para que este aprendizaje comience y consiga atravesar el primer umbral.



Figura 30. Jojen Reed se presenta ante Bran. Episodio 3x02. *Alas negras, palabras negras* [00:28:20 – 00:30:41]. Fuente: HBO (2013)

Bran: ¿Dónde están Rickon y Hodor?

Osha: Buscando comida...

Bran: ¿Qué pasa?

(Osha se va, buscando a alguien, Bran mira alrededor con la respiración entrecortada, Verano enseña los dientes, Jojen se acerca y Verano gruñe, Verano se pone en posición de ataque, defendiendo a Bran, Osha le pone lanza en el cuello por detrás a Jojen)

Osha: ¡Ni un paso más, chico, si no quieres ahogarte en tu propia sangre!

Jojen: Voy desarmado...

Osha: ¡No eres precavido!

Jojen: Mi hermana lleva las armas... (Meera pone cuchillo en el cuello a Osha)

Meera: ¡Se me dan mejor! ¡Suelta la lanza! ¡Déjala!

Osha: (bajando la lanza) Si me matas, ¡los lobos os despedazarán!

Jojen: (acercándose a Verano y poniéndole la mano para que lo huela) ¡Debes de ser Verano! (Verano se relaja, lo huele y se aleja tranquilo, Jojen avanza hacia Bran) Soy Jojen Reed, esta es mi hermana, Meera... Venimos de muy lejos a buscarte, Brandon... Y aún nos queda mucho camino...

Esta secuencia corresponde a la primera aparición que tiene Jojen y Meera– en el mundo físico. Como se puede ver, el encuentro, a nivel de valor de plano es similar entre las Figuras 25.18 y 26.19, así como entre las Figuras 25.19 y 26.14. El escenario – el bosque– también es similar, aunque en la Figura 29 es de día y en 26, de noche. La angulación en la Figura 30 cambia, no obstante. Aunque podría parecer que esto se debe a una cuestión de *acting*, pues aquí Bran yace tendido en el suelo y no puede moverse, en realidad tiene una intención narrativa.

Los planos de Jojen (Figuras 26.8, 26.15, 26.19 y 26.21) están en contrapicado, pero únicamente porque sean el punto de vista de Bran, ya que entonces los contraplanos deberían estar en picado y no es así.

Los contraplanos de Bran (Figuras 26.7, 26.18 y 26.20) están también en contrapicado lo que, evidentemente, no responde al punto de vista de Jojen. La intención es poner de relieve la importancia dramática de ambos personajes, ya que Osha y Meera sí aparecen en picado (Figura 30.10 y 26.13) y Verano aparece en picado cuando se interpone entre Jojen y Bran, listo para atacar (Figura 30.16), pero pasa a un ligero contrapicado en el plano siguiente (Figura 30.17), cuando Jojen neutraliza esa fuerza de guardián del umbral y se gana su confianza.

Aparecen 3 planos frontales (Figuras 26.11, 26.12 y 26.14) para denotar que los personajes están al mismo nivel, que existe entre ellos una conexión psicológica. Esta conexión es la que hace que Bran aparezca también contrapicado en sus contraplanos, entre Jojen y él hay un vínculo, son mentor y discípulo, por eso la angulación en Jojen es más acentuada, pero Bran es un héroe, un héroe que además reconoce a Jojen y sus dudas empiezan a disiparse, por eso su angulación no puede ser picada.

El arquetipo del mentor se materializa en Jojen como fuente de sabiduría, ya que él sabe el camino que deben tomar y cómo puede explotar Bran sus poderes, pero además como un héroe evolucionado, pues el propio Jojen tiene *la visión* y es capaz de controlar a los animales; es decir, Jojen ya ha aprendido a dominar sus poderes y ahora su misión es transmitir este conocimiento a Bran. La primera muestra de este dominio, como se sabrá más adelante, sucede en la Figura 29, cuando ambos comparten el sueño. Sin embargo, la primera de la que Bran será consciente –y la que le hará confiar en él– es la influencia que ejerce sobre Verano (Figuras 26.14-17). El lobo está en posición de defensa, interponiéndose entre Jojen y Bran, enseñando los dientes para proteger a su amo, pero Jojen se acerca a él, deja que lo huela, lo mira a los ojos y el animal en seguida se tranquiliza y se aparta. A partir de aquí, Bran confiará en Jojen y proseguirán el camino hacia el norte todos juntos.

Jojen empezará a orientar a Bran, primero explicándole lo que es ser un *cambiapieles* – poder entrar en la mente de los animales y controlarlos, algo que muchos salvajes saben hacer– y lo que significa el Cuervo de Tres Ojos –algo más profundo, el don de *la visión*– (3x02). Además, le infundirá el coraje para aceptar la misión y aprender a

dominar sus poderes y le mostrará el camino que debe seguir: hasta más allá del Muro. Ante la aparición de Jojen, los mecanismos de defensa se activan, la actividad de los guardianes del umbral se intensifican. Durante esta etapa la fuerza del arquetipo del guardián se canaliza tanto en el plano terrenal, a través de Osha, como en el onírico, a través de la imagen de Catelyn. Hablamos de Catelyn como imagen, pues no es realmente ella, sino una proyección del subconsciente de Bran que le alerta del peligro de la aventura.



Figura 31. Catelyn como guardián del umbral y Jojen como mentor. Episodio 3x04. *Y ahora su guardia ha terminado* [00:10:55 – 00:11:44]. Fuente: HBO (2013)

Jojen: ¡Tienes que ir tras él!

Bran: ¿Cómo?

Jojen: Ya sabes cómo... (Bran lo mira y empieza a trepar al árbol)

Catelyn: ¡Brandon!

Bran: ¡Madre!

Catelyn: ¿Cuántas veces te lo he dicho? ¡No trepes!

Bran: Madre, ¡tengo que encontrarlo! Está aquí...

Catelyn: (Agarrándolo) ¡Quiero que me lo prometas! ¡No treparás más! ¡Prométemelo! ¡Prométemelo! ¡Prométemelo!

Bran: ¡Madre!

Catelyn: ¡Prométemelo! ¡Prométemelo!

Bran: (Cayéndose del árbol) ¡Madre!

Catelyn: ¡Prométemelo!

Bran vuelve a soñar con el Cuervo de Tres Ojos, posado en la rama de un árbol en el bosque (Figura 31.1). En esta ocasión, quien está a su lado es Jojen (Figura 31.2) y, a diferencia de Jon y Robb (Figura 29.11), él sí está a foco. Lo está porque no es una reminiscencia, no es una figura difusa que trata de impedirle el paso, sino una fuerza potente que se sitúa junto a él para guiarlo y apoyarlo, para mostrarle el camino. Cuando Jojen lo anima a seguir al Cuervo y Bran le pregunta cómo, él se limita a responder que ya sabe cómo –trepar–.

Esta secuencia resulta crucial porque, por un lado, supone la aceptación de la llamada a la aventura (Figura 31.4): el momento en que Bran decide hacer caso a Jojen y trepar por el árbol (Figuras 27.6-10) –algo que no ha hecho desde que cayó de la Torre Rota, ni siquiera en sueños– implica el abandono de los miedos, de las reticencias. Por otra parte el acto en sí de trepar tiene una fuerte carga simbólica, pues fue la transgresión de la prohibición de hacerlo lo que desencadenó el inicio de su aventura.

Trepar, para Bran, significó acceder a un conocimiento que estaba vedado, que era secreto –la relación entre Jaime y Cersei– y, en este caso, trepar para alcanzar al Cuervo de Tres Ojos, implicará el acceso a todo el conocimiento, a *la visión*. Más aún, la

consecuencia de su escalada en la Torre Rota fue una suerte de muerte y renacimiento, no solo por entrar en coma y quedar impedido, por el peligro de muerte real, sino porque supuso la “carencia” (Vogler, 2002, p.136) que provocaría la llamada a la aventura. Al perder una parte de sí mismo –la movilidad de las piernas y, con ella, el futuro que habían configurado para él como caballero– ganó otra –las visiones– y resurgió del coma como algo más.

La consecuencia de esta nueva escalada, la que le lleva a alcanzar al Cuervo, también implicará una suerte de muerte y renacimiento; dejará de ser Brandon Stark, de Invernal, para transformarse en el Cuervo de Tres Ojos.

Pero, como hemos dicho, cuando el mentor empieza a ejercer su influencia, los guardianes del umbral acentúan la suya. Así, en la Figura 31.12 vemos cómo aparece la proyección de Catelyn. Al igual que ocurría con Ned, Jon y Robb en la Figura 29, aquí Catelyn reproduce las mismas palabras que dijo en el mundo ordinario (Figura 22), pero con un cariz distinto.

Catelyn se muestra como una figura negativa, incluso temible (Figura 31.14 y 27.15), por lo que Bran, que en un primer momento se alegra de verla (Figura 31.13), reacciona con miedo ante la actitud de su madre (Figura 31.16) y esta acaba tirándolo de la rama del árbol (Figura 31.18) en un plano idéntico al de su caída de la Torre Rota (Figura 23.21). La secuencia que remite a la prohibición (Figura 22) aunque contiene un diálogo similar, no se produce en el mismo tono, porque aquí no es Catelyn quien habla, sino la proyección de los miedos de Bran ante la aceptación de la llamada. Aceptarla supone el riesgo de una nueva caída, el perder una parte de sí mismo, como ya sucedió en el mundo ordinario, para poder alcanzar un estado superior y Bran teme que la curiosidad por encontrar al Cuervo de Tres Ojos, por saber su significado y encontrar un sentido a su pérdida, pueda llevarle a un castigo peor que el que ya ha sufrido.

En el plano terrenal, también se intensificará la fuerza del guardián del umbral, encarnado aquí por Osha. Su actitud pasará de la suspicacia ante la presencia de Jojen – y las conversaciones que mantiene con Bran– (3x02) a la prohibición de que Jojen le

siga llenando “la cabeza de magia negra” (3x04). Mientras la proyección de Catelyn alerta contra un peligro de muerte simbólica, Osha advierte contra uno real: los Caminantes Blancos. Como ella misma relata (3x04), su marido fue convertido en uno de ellos e intentó matarla. No sirvió de nada apuñalarlo en el corazón y solo pudo escapar incendiando la cabaña con él dentro. En ese momento huyó al sur y siente verdadero pavor ante la idea de volver a cruzar el Muro. Osha siente que debe proteger a Bran y quiere cumplir la promesa que le hizo al Maestre Luwin; por eso mismo considera un error dirigirse hacia el peligro. Pero, más aún, tiene un fuerte instinto de supervivencia –y pavor a los Caminantes Blancos– que, si Bran se deja guiar por Jojen, entrará en conflicto con la misión de protegerlo.

Aunque desde el sueño de la Figura 31, Bran ha aceptado la llamada a nivel interno, aún tiene que atravesar el umbral externo, el del Muro, y a Osha. Cuando llegan al Agasajo, los chicos planean cómo atravesar el Muro. Bran pregunta a Osha cómo lo hizo ella, y le responde, pero mirando al suelo (3x09), sin querer aportar mucha ayuda.



Figura 32. Bran se plantea cómo cruzar el Muro. Episodio 3x09. *Las lluvias de Castamere* [00:19:25 – 00:20:17]. Fuente: HBO (2013)

Bran: ¿Cómo vamos a cruzar el Muro? Mi tío dice que tiene más de 300 varas de altura... (mirando a Osha) ¿Tú como lo cruzaste?

Osha: Cogí una barca y pasé por la Bahía de las Focas...

Bran: ¡Tardaríamos 2 meses en llegar a la Bahía de las Focas!

Osha: Los hay que escalan el hielo...

Bran: ¡Ni Hodor es tan fuerte como para trepar el Muro conmigo a las espaldas!

Hodor: ¡Hodor!

Jojen: 19 castillos guardan el Muro. Sólo 3 están custodiados...

Hodor: ¡Hodor! Hodor!

Jojen: Una de las fortalezas abandonadas nos ofrecerá paso...

Bran: Mi tío decía que las puertas se sellaban con hielo y piedra cuando se abandonaban...

Meera: (sonriendo) ¡Pues habrá que volver a abrirlas!

Como podemos ver en la Figura 32, Osha responde a la pregunta de Bran, pero no se gira a mirarle, manteniendo el torso de espaldas a su interlocutor y los brazos cruzados, en señal de defensa. Osha sabe que tiene que contestar, pues Bran tiene la certeza de que ella supo cruzar el Muro, pero las opciones que le da son poco factibles para un chico que no puede mover las piernas.

La escena que podemos ver, pone el acento más en la fuerza que ejerce esta figura de guardián del umbral, que se resiste a permitir o favorecer el paso de Bran, que en la disyuntiva de cómo lograr atravesarlo. Esto se hace notorio en la elección de valores de plano: planos conjuntos para Bran y Rickon (Figura 32.2, 28.4 y 28.8) –aunque Rickon no aporte a la conversación–, planos generales del grupo (28.6 y 28.9), plano medio largo para Jojen (28.7) –que *sabe* que una de las fortalezas les dará paso, de hecho así lo harán– y planos cortos para Osha (28.3 y 28.5), que sufre un debate interno entre ser leal a Bran, al que quiere, o ponerse a salvo.

La fuerza de Jojen será fundamental para lograr neutralizar la de Osha, pues, tras la conversación que vemos en la Figura 32 se producirá la primera manifestación de la

verdadera identidad de Bran: el Cuervo de Tres Ojos. Hasta ahora, el héroe había podido predecir acontecimientos y entrar en el cuerpo de Verano, siempre en sueños. Ahora, ante el peligro de ser descubiertos por los salvajes que están fuera de la torre, Bran se introduce, de manera inconsciente, en la mente de Hodor (3x09) y lo duerme para que deje de gritar. Jojen, Meera, Rickon y Osha se quedan perplejos. El propio Bran no está muy seguro de lo que ha pasado. Jojen le advierte que *ese* es su poder y por eso debe encontrar al Cuervo de Tres Ojos, porque, aunque los salvajes dominen a las bestias, nadie en ninguna parte es capaz de hacer lo que Bran ha hecho con Hodor. En este punto Osha admite –sigue sin mirarle directamente, pero ahora lo hace al suelo, acongojada– que no ha oído de nadie que tenga ese poder. Jojen va más allá y alienta a Bran a entrar en Verano y ahuyentar a los salvajes, que siguen abajo. Bran se siente incapaz de acometer la misión, pero Jojen le da la confianza necesaria y Bran consigue dominar su poder a voluntad. Así, se introduce en Verano y salva a Jon de los salvajes que lo están atacando (3x09).

Bran se da cuenta de lo que es capaz de hacer y de que todo cuanto Jojen ha dicho hasta ahora es cierto. Este es el momento en que se compromete realmente con la aventura, a todos los niveles.

En la secuencia de la Figura 31 ya se había comprometido en su fuero interno, pero ahora, con la seguridad y el coraje que le ha imprimido la fuerza del mentor y la constatación de sus poderes, va un paso más allá y se desvincula de lo terrenal, de lo que le queda de su familia y de su estatus –Rickon, su hermano, y Osha, su sirviente y protectora–. En cierta forma, lo que realmente acaba por convencerle para lanzarse a la aventura es, por un lado, la capacidad de introducirse en otros cuerpos a voluntad –no estando atado a su cuerpo inmóvil– y, más importante, la esperanza de que su tragedia responda a un fin mayor, que encontrar al Cuervo de Tres Ojos le devuelva la plenitud perdida.

4.3.2.5. La travesía del primer umbral

Cuando Bran vuelve en sí, tras haber acabado con los salvajes –a través de Verano– y darse cuenta de que puede controlar sus poderes, su compromiso con la aventura ya es total: no hay vuelta atrás. Aquí Osha tratará por última vez de impedirle traspasar el umbral, incluso Rickon portará brevemente la máscara del guardián, como última ancla que le queda a Bran con su familia. El héroe, sin embargo, sabrá sortearlos y seguir su camino.



Figura 33. Bran decide cruzar el primer umbral y separarse de Rickon y Osha. Episodio 3x09. *Las lluvias de Castamere* [00:31:25 – 00:32:29]. Fuente: HBO (2013)

Bran: Cuando miraba con los ojos de Verano, ¿he visto a Jon!

Rickon: ¿Dónde?

Bran: Estaba con los salvajes. Intentaban matarlo, ¡pero ha escapado!

Osha: ¡Se dirigirá hacia el Castillo Negro entonces! ¡Ahí deberíamos ir!

Bran: Sabemos que el Castillo Negro ya está bajo asedio. Si han pasado tanto salvajes...

Osha: ¡Ya te lo he dicho! ¡No pienso ir al norte del Muro!

*Bran: ¡Todo cuanto me dijo Jojen es cierto! Y has visto lo que he hecho con Hodor...
¡Tengo que dar con un Cuervo de Tres Ojos!*

Osha: Óyeme, pequeño señor...

Bran: ¡Tranquila! No te pido que vengas conmigo... No sería seguro para Rickon...

Rickon: ¿Para mí? ¡Quiero ir contigo!

Bran: ¡No! Tú, Osha y Peludo, dirigíos al Último Hogar. Los Umber son vasallos nuestros, os protegerán.

Rickon: ¡Yo voy contigo! ¡Soy tu hermano! ¡Tengo que protegerte!

Bran: (sonriendo) Ahora soy yo quien debe protegerte a ti. Robb está en guerra y voy a cruzar el Muro... Si nos pasa algo, serás el heredero de Invernalía.

Como se puede apreciar en la Figura 33, la fuerza del guardián del umbral no es maligna, no se trata de la violencia ejercida por la proyección de Catelyn en la Figura 31, sino de un argumento emocional. Se apela a la unidad familiar, a la lealtad, al deber de cumplir una promesa, a la protección mutua.

Si comparamos las Figuras 28 y 29, podemos notar cómo, aún en la misma localización y en un lapso temporal corto entre ambas escenas, la iluminación es radicalmente diferente. En la Figura 32 predominan los tonos azules y la iluminación fría, no solo advirtiendo del peligro inminente de los salvajes y creando una atmósfera amenazante, sino como reflejo de la energía del guardián del umbral: Osha se presenta fría y distante. En la Figura 33, por el contrario, la iluminación es cálida y predominan los naranjas, reforzando la postura que ha adoptado Osha –de cercanía, de ternura–, y transmitiendo la calma del héroe aún a punto de lanzarse a lo desconocido.

Por otra parte, mientras en las Figuras 28.3 y 28.5 Osha se mostraba, de brazos cruzados y de espaldas a Bran, en contrapicado, pues se erigía como un guardián fuerte; en las Figuras 29.3 y 29.7 habla con él de frente y aparece en picado, denotando que su la fuerza de su arquetipo ha sido neutralizada. En la Figura 33.5 vemos incluso cómo Osha tiende su mano hacia Bran, en un gesto casi de súplica, y él (Figura 33.6), sereno, la libera de su promesa.

Vogler (2002) apunta que algunos guardianes solo necesitan ser reconocidos como tales. Otros, tienen que ser sorteados y los hay incluso que pueden parecer guardianes cuando en realidad son importantes aliados. Este último es el caso de Osha. A pesar de que su instinto de supervivencia le ha llevado a negarse a contarle nada a Bran sobre el Cuervo de Tres Ojos o la magia negra; a pesar de ofreció sus servicios a Theon tan pronto como este tomó Invernalía; a pesar de no querer que Jojen hablase con él e incluso en este momento, que insiste en llevarles hasta el Castillo Negro y ni un paso más allá; Osha es una aliada. Ha sido una aliada mientras ha protegido a Bran y Rickon en ausencia de toda su familia. Ha sido una aliada en tanto ha procurado evitar el contacto con la magia, pues toda la experiencia que ella tiene con la magia –la de los Caminantes Blancos– es peligrosa y mortífera. Ha sabido engatusar a Theon para escapar con los chicos en mitad de la noche y ponerlos a salvo. Y ahora, cuando Bran la ha liberado de su promesa al Maestre Luwin y ha dejado de sentir que el honor estaba en contra de su propia supervivencia, ha dejado de ser un guardián del umbral para dejar a Bran proseguir su viaje y seguir cuidando a Rickon.

La habilidad de Bran aquí reside en saber identificar por qué Osha actuaba como un guardián y saber cómo neutralizarla. También ha sabido como neutralizar a Rickon y ha sido con su última línea de diálogo, que bien puede responder al lema de la casa Tully – su ascendencia materna–: *Familia, deber, honor*. La familia es lo primero, y deben protegerse, por eso lo envía con unos vasallos, donde esté seguro. El deber le llama a cruzar el Muro, como ha llamado a Robb a entrar en guerra, por lo que Rickon debe ser protegido. El honor dicta que Rickon, como último heredero de Invernalía se adiestre y, si fuera necesario, recupere su castillo –que ha quedado en ruinas– llegado el momento.

Esa misma noche, Osha y Rickon parten hacia el Último Hogar y Bran permanece con Hodor, Meera y Jojen, que le acompañarán en la travesía. Para llegar al mundo especial, no obstante, tendrán que atravesar otro umbral: el Muro.

Los chicos llegan al Fuerte de la Noche (3x10) y se resguardan en su interior. Allí tendrán un encuentro con otro guardián del umbral que tratará de impedirles el paso: Sam. Al igual que Osha, Sam intenta proteger a Bran y, al darse cuenta de que es hermano de Jon, cree que lo mejor para él es llevarlo al Castillo Negro. Sam, como Osha, ya ha visto a los Caminantes Blancos y sabe que son un peligro real –al contrario que el Maestre Luwin– pero también es una fuerza más tenue que las anteriores.

La influencia de Jojen para neutralizar la fuerza del guardián del umbral de Sam es importante, pues es él quien advierte que los Caminantes Blancos y su ejército de muertos son imparables –el solo hecho de que sepa de su existencia ya sorprende a Sam–, pero lo que resulta fundamental es la determinación de Bran. Cuando Sam pregunta cómo puede ayudarlo, Bran le pide que le guíe más allá del Muro; cuando intenta negarse, Bran simplemente resuelve que *tiene* que ir (3x10). Esto es lo que Vogler (2002) considera “hacer un reconocimiento expreso de su poder y del importante papel que desempeñan al dar protección a una puerta de entrada” (p.163). Bran no se enfrenta a Sam, simplemente esgrime que es que algo que debe hacer y le solicita su ayuda, pues Sam es el único que puede guiarles por la puerta para atravesar el Muro.



Figura 34. Sam les permite el paso por el primer umbral. Episodio 3x10. *Mhysa* [00:25:59 – 00:27:50]. Fuente: HBO (2013)

Bran: ¿Qué es esto?

Jojen: ¡Vidriagón!

Sam: Los encontramos en el Puño. Alguien los enterró hace mucho tiempo... ¡Quería que los hallásemos!

Bran: ¿Por qué? ¿Para qué sirven?

Sam: (Sam y Elí se miran) Para matar Caminantes Blancos...

Meera: ¿Cómo lo sabes?

Elí: El Caminante vino a por mi hijo... Y Sam...

Meera: ¡Nadie ha matado a un Caminante Blanco desde hace siglos!

Sam: Bueno, ¡alguien tenía que ser el primero! (Sam le ofrece un arma a Hodor, que niega con la cabeza)

Bran: ¡Cógelo, Hodor! (Hodor lo coge y lo mira con extrañeza)

Sam: Y para la arquera... (le entrega puntas de flecha a Meera) Tuve suerte... con uno de ellos... ¡Pero hay más! ¡Muchos más! ¡Todo un ejército de muertos! Más de los que puedas contar... ¡Ojalá vinieras con nosotros!

Bran: ¡Me gustaría! Lo digo de verdad.

La Figura 34 muestra el paso por el primer umbral, concretamente, el cruce, la “frontera que separa dos mundos” (Vogler, 2002, p.163), en este caso, Poniente y más allá del Muro. Cuando Bran ha reconocido la importancia de Sam, como guardián de este umbral, y la necesidad de su ayuda para traspasarlo, no solo ha conseguido sortearlo, sino que lo ha transformado –como a Osha– en un valioso aliado.

En este caso, Sam actuará como un donante (Propp, 1985), ya que les proporcionará un arma mágica que será crucial para el éxito de su aventura: el vidriagón (Figura 34.1-10). El vidriagón es la única arma, junto con el fuego, que puede destruir a los Caminantes Blancos, y gracias a ella, Bran, Meera y Hodor conseguirán llegar a la cueva del Cuervo de Tres Ojos (4x10).

En cuanto a la composición de la imagen, resulta ilustrativo que Jojen y Hodor sean los únicos personajes que aparecen con el contra azul del mundo especial (Figuras 30.2, 30.6, 30.9 y 30.14), pues son los únicos personajes en la aventura de Bran que *ya* tienen este vínculo con lo fantástico. De Jojen ya lo sabemos, pues es el mentor y ha demostrado sus poderes, pero de Hodor no se sabrá hasta el capítulo 6x05, donde se descubre que la conexión que Bran establece con los seres que posee puede tener carácter retroactivo y afectar en distintas líneas temporales. Esta disposición de los personajes y la elección de la composición son una pista para el espectador, pues el mundo especial que está detrás de ellos, ese al que están a punto de llegar, ya forma parte de Jojen y Hodor.

El cambio entre dos mundos, ese cruce, también se evidencia en la iluminación y los valores de plano de las Figuras 30.19-21. Mientras Sam y Elí aparecen en plano medio, con iluminación cálida; Bran, Hodor, Jojen y Meera lo hacen en gran plano general, con iluminación fría, a contraluz.

El cruce del umbral que vemos en la Figura 34.21 supone el fin del primer acto. A partir de aquí comenzará realmente la aventura de Bran, el convertirse en el Cuervo de Tres Ojos. Hasta este momento únicamente ha identificado la llamada, abandonado el mundo ordinario y sorteado a los guardianes internos y externos. A partir de este plano, en el que vemos un umbral físico, una puerta en el Muro que separa ambos mundos, Bran ha entrado en un mundo especial por partida doble: ha llegado al norte de Poniente y ha traspasado sus propias fronteras al aprender a controlar sus poderes.

4.3.2.6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Bran ha llegado al mundo especial y las primeras impresiones contrastan fuertemente con el mundo ordinario (Vogler, 2002). En primer lugar, por el entorno. Hemos pasado de los bosques verdes de El Norte —el reino de Poniente— a la nieve blanca del norte —más allá del Muro—.

Pero más allá de la ambientación y la fotografía, que juegan un papel fundamental en la creación de la atmósfera, el contraste mayor se aprecia en los personajes. Jojen, que se mostraba como una figura fuerte, una fuente de sabiduría, durante esta etapa se irá debilitando, cada vez más enfermo. Meera, que tenía una fe ciega en su hermano, empezará a cuestionarse si conseguirán alcanzar su meta. Bran se sentirá frustrado y tendrá que luchar contra sí mismo para poder lograr su objetivo.

Durante esta etapa Bran se enfrenta a dos pruebas externas y tres internas. Las externas son escapar de Karl y los amotinados del Torreón de Craster y evitar que dañe a sus amigos, y –a consecuencia de la primera– huir de Locke, que ha sido enviado por Roose Bolton para acabar con el heredero de Invernalía. Las pruebas internas, por otra lado, son no dejarse seducir por su propio poder y proseguir su camino en lugar de reencontrarse con Jon.

Así, los aliados serán Jojen, Meera, Hodor y Verano, mientras que los enemigos serán Karl –y todos los amotinados a sus órdenes–, Locke, y el propio Bran. Finalmente se enfrentará a una prueba que será tanto externa como interna: sortear a los espectros que guardan la entrada a la cueva del Cuervo de Tres Ojos.

La función de este periodo es “la puesta a prueba del héroe” (Vogler, 2002). Dicha puesta a prueba, a nivel externo, implica el dominio de sus poderes y la capacidad de reacción. A nivel interno, requiere del autocontrol de Bran y la disciplina para completar su viaje.



Figura 35. 1ª prueba interna de Bran. Episodio 4x02. *El león y la rosa* [00:23:40 – 00:25:19]. Fuente: HBO (2014)

Hodor: ¡Hodor!

Bran: ¿Por qué me despiertas?

Meera: ¡Llevabas horas ausente!

Bran: Tenía hambre...

Meera: ¡Todos tenemos!

Bran: ¡Estaba comiendo!

Jojen: ¡Verano comía! Tu cuerpo no puede vivir de la comida que coma tu lobo. Pasar demasiado tiempo en la piel de Verano es peligroso... ¡No eres un lobo huargo, Bran! Aunque debe ser glorioso: correr, saltar, cazar... ¡Ser completo! Es tentador, pero si pasas mucho tiempo atrapado en Verano, te olvidarás de que eres humano (Bran come, sin decir nada, frustrado).

Meera: ¡Nos olvidarías, Bran! Olvidarías a tu madre y a tu padre, olvidarías a tu hermanos y hermanas, olvidarías Invernalia. Te olvidarías de ti... Y si te perdemos, ¡lo perdemos todo!

La Figura 35 muestra la primera prueba a la que Bran debe enfrentarse en el mundo especial: no ceder ante la tentación de sentirse completo a través de Verano. La secuencia comienza con la visión subjetiva de Verano, que corre por el bosque, caza un ciervo y se lo come (Figura 35.1-3). En la Figura 35.4 vemos un primerísimo primer plano de Bran, con los ojos en blanco, en trance, que es despertado por Meera y Hodor. En este plano lo vemos invertido, simbolizando que Bran no está realmente en ese cuerpo.

En el resto de planos, una vez despierto, se le muestra en plano medio, callado, y la mayoría de las veces de perfil (Figura 35.10, 31.12 y 31.15), sin querer mirar a Jojen y a Meera, rechazando los consejos que le brindan, frustrado. Meera aparece más próxima a Bran (Figura 35.11 y 31.14), mientras Jojen tiene menos presencia, en un plano conjunto con Hodor (Figura 35.7, 31.9 y 31.13), y es que la primera representa un argumento emocional y el segundo, uno racional. Meera apela a su humanidad, al recuerdo de su persona, de su familia, de sus allegados y a la esperanza misma. Jojen le expone una realidad: Bran no es un lobo, por muy bien que pueda hacerle sentir correr en el cuerpo de Verano, no puede olvidar quién es, no porque sea su esperanza, sino porque no sobreviviría.

Como vemos en las Figuras 31.6 y 31.8, los planos en los que Bran mira a sus compañeros están en planos medio largo, pues aunque intenta justificarse, su posición es defensiva, aunque incoherente, como él mismo sabe. Los planos más cerrados (31.10, 31.12 y 31.15), en plano medio corto, en lo que Bran mira hacia abajo, procesando las

advertencias de sus aliados, responden a la postura que mantiene Bran: sabe que tienen razón, pero no quiere resignarse a vivir en un cuerpo incompleto; su rechazo no es tanto a los argumentos que le dan –que sabe certeros–, como a su propia limitación.

El autocontrol será la tarea pendiente de Bran. Sus crecientes poderes le han proporcionado una sensación de seguridad que antes no tenía, pero aún no ha aprendido a utilizarlos de forma reflexiva. En esta etapa se puede ver también la primera visión de Bran (4x02), esta vez ya despierto, tocando la corteza de un arciano, en la que el Cuervo de Tres Ojos le indica qué camino debe seguir para encontrarlo.

Este aumento en sus capacidades, como poder introducirse en Verano a voluntad, llevan a Bran a extralimitarse en el uso de sus poderes y desoír los consejos de sus aliados. Así, cuando los chicos oyen el llanto del último hijo de Craster en el bosque, Bran decide introducirse en Verano para descubrir qué ocurre (4x04). Meera se opone, manteniendo que deben permanecer juntos; Jojen advierte que los Caminantes Blancos ya están cerca. Bran hace caso omiso y sale a investigar. El descubrir algo, trasgrediendo toda prohibición, se mantiene como un defecto en el héroe; aquello que debe aprender, más allá del dominio de su poder o de la adquisición de la omnisciencia. Esta transgresión, de nuevo, tendrá consecuencias negativas.

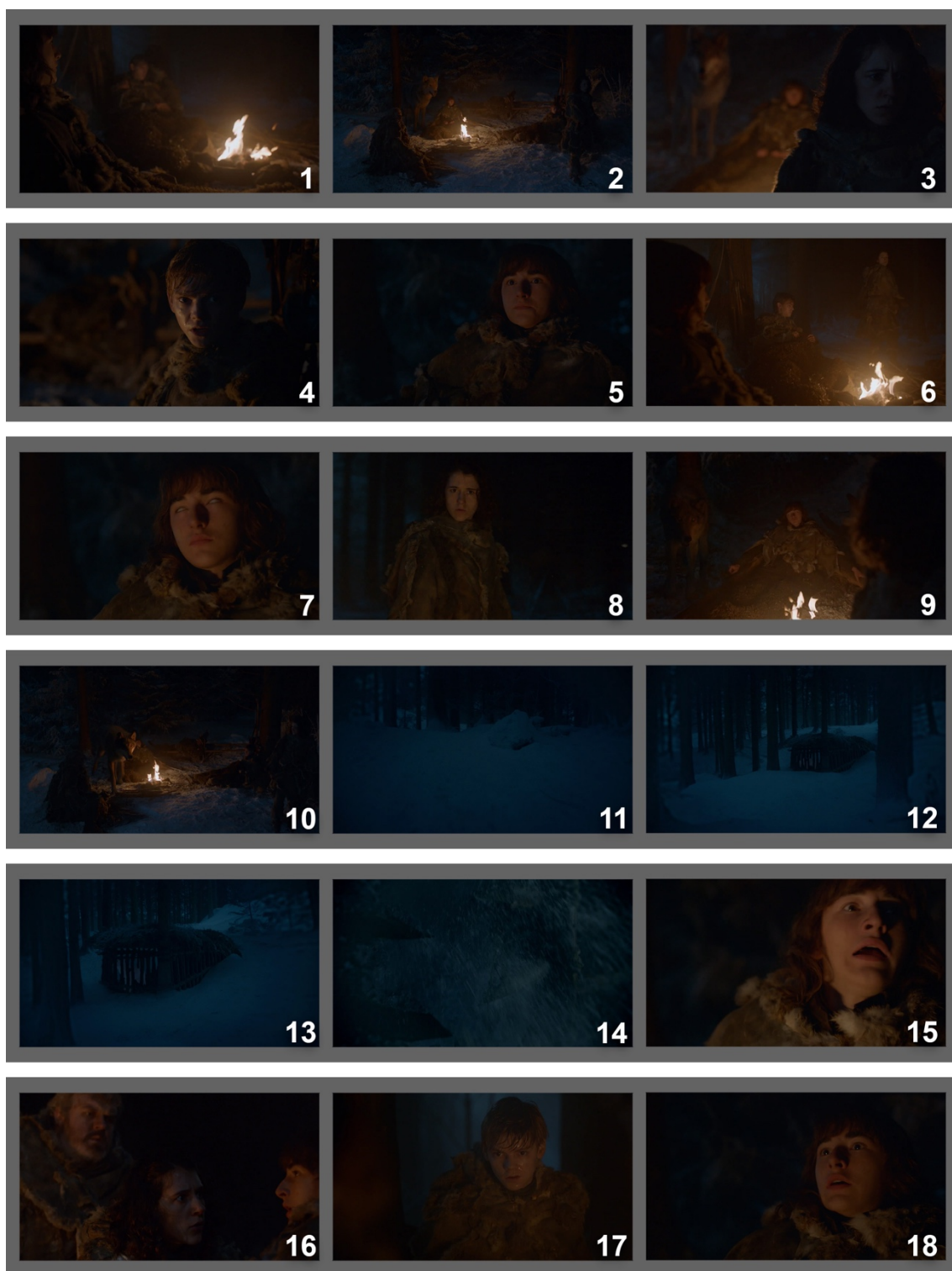


Figura 36. Bran entra en Verano y cae en una trampa. Episodio 4x04. *Guardajuramentos* [00:44:04 – 00:45:22]. Fuente: HBO (2014)

Hodor: ¡Hodor!

Bran: (Se oyen llantos del bebé de Craster) ¿Oís eso?

Meera: (Se pone en pie) ¡Es un bebé!

Jojen: ¡Ya viene!

Bran: Voy a acercarme...

Meera: ¡Debemos estar juntos!

Bran: ¡Voy a ir! (Bran se introduce en Verano)

[Dentro de Verano, corre por la nieve, ve a Fantasma enjaulado que aúlla llamándolo, se acerca a él, pero cae en una trampa y despierta sobresaltado]

Jojen: ¡Bran!

Hodor: ¡Hodor! ¡Hodor!

Meera: ¡Bran!

Hodor: ¡Hodor!

Meera: ¡Bran! ¿Qué ha pasado?

Bran: ¡Verano está herido! ¡Ha caído en una trampa!

Meera: ¿Quién?

Bran: No lo he visto, pero tienen el lobo de mi hermano. ¡Tienen a Fantasma!

En la Figura 36 podemos apreciar varios puntos importantes. En primer lugar, el deterioro de Jojen (Figura 36.4 y 32.17), claramente enfermo y debilitado. Además, se le muestra en primer plano cuando advierte que el Rey de la Noche está cerca –mirando a su hermana–, pero en plano medio cuando mira a Bran, pues la fuerza de su arquetipo empieza a debilitarse.

Meera, por su parte, ejerce una influencia menor en Bran, que se representa tanto en la distancia de los personajes en la escena (Figuras 32.2 y 32.6), como en el valor de plano más abierto en ella que en Bran (Figura 36.5-8) y en la iluminación, que la mantiene en sombra, aún en primer término, dejando tras de sí a Bran iluminado (Figura 36.3). Por otra parte, resulta interesante que, de nuevo, la trasgresión de la prohibición traiga como resultado una caída (Figura 36.14).

Esta vez ha sido Verano quien ha caído en una trampa, pero hemos visto el punto de vista subjetivo de Bran, seguido por su gesto de pánico (Figura 36.15). La caída de Verano simboliza, de nuevo, la pérdida de movilidad para Bran.

Esta consecuencia no afectará solo como castigo simbólico por su transgresión, sino que además desembocará en la primera prueba externa de Bran: ser capturado por los amotinados.

Cuando los chicos se aproximan al Torreón de Craster (4x04), Bran se ilusiona al descubrir que son hermanos de la Guardia de la Noche y piensa que Jon puede estar con ellos. Meera, sin embargo, advierte que están abusando de las mujeres de Craster, por lo que deben ser desertores y no es seguro permanecer ahí. Bran se niega a partir sin Verano. Meera busca apoyo en Jojen, que se limita a asentir, así la chica se dispone a liberar al lobo cuando es golpeada por uno de los amotinados y los chicos se ven rodeados. Una vez llevado al interior del Torreón de Craster, Bran se encuentra con su primer enemigo: Karl.

Karl interroga a Bran sin éxito, le golpea, pero él se niega a revelar su identidad hasta que amenaza con matar a Meera (4x04). Bran, que al igual que ocurrió con Theon, ha cedido –en su propio perjuicio– para evitar que dañen a inocentes –las gentes de Invernalía, entonces, y Meera, ahora–, vuelve a encontrarse con oponentes que no cumplen su palabra, por lo que su sacrificio no se ve recompensado. Karl ata a Meera de un gancho del techo, con intención de violarla (4x05) mientras Bran suplica que no la dañen. Es Jojen quien consigue ganar tiempo, advirtiéndole a Karl que tiene *la visión* y le ha visto morir esa noche. En ese momento llega Jon con la Guardia de la Noche para acabar con los amotinados.

La siguiente prueba también es externa y se solapa con la anterior: Locke. Locke es un enemigo, un hombre a las órdenes de Roose Bolton que ha jurado –en falso– los votos de la Guardia de la Noche para poder cruzar el Muro y llegar hasta Bran, al que, como heredero de Invernalía, debía encontrar para asegurar el dominio de la casa Bolton en El Norte. Locke aprovecha el caos del enfrentamiento entre *cuervos* y amotinados para

capturar a Bran y huir con él a hombros. Aunque, de nuevo, Bran se negará a revelar su identidad y comenzará a llamar a gritos a Jon, buscando su ayuda, será nuevamente Jojen quien intervenga. Si contra Karl, Jojen tuvo que ganar tiempo, en esta ocasión le bastará con mirar a Bran, indicándole con la mirada qué debe hacer. Bran asiente y se introduce en Hodor, que se agita para liberarse de las cadenas, persigue a Locke y le rompe el cuello (4x05).

La influencia de Jojen será decisiva durante toda esta etapa, pues supondrá la fuerza que necesita Bran, una fuerza que flaquea desde que Verano cayó en la trampa. Por un lado, le asegura que ser prisionero de Karl no es su fin, que ni siquiera está en el torreón, sino en la colina del gran arciano (4x05). Jojen insiste en que no debe permitir que nadie lo detenga y que todos ellos solo están ahí para ayudarlo en su camino. Por otra parte, la intervención de Jojen ante la amenaza de Karl, simplemente hablando –la única arma de Jojen es la palabra–, se da en un momento en que Bran se siente bloqueado. La última vez que hizo uso de sus poderes, tuvo consecuencias desastrosas, por lo que tiene la sensación de que no es capaz de volver a hacerlo, se siente vencido. Será Jojen, de nuevo, quien infunda a Bran la confianza necesaria para volver a usarlos e introducirse en Hodor evitando que Locke se lo lleve. Jojen aquí vuelve a recobrar su fuerza de mentor. Si Bran se sentía incapaz de resolver la prueba por sí mismo, y su reacción fue llamar a Jon esperando ser auxiliado, Jojen procurará devolverle el coraje perdido. El influjo de Jojen aquí es crucial, pues aunque Bran haya conseguido superar la prueba de Locke por sí mismo, estará tentado a desistir en su aventura y reencontrarse con Jon.

A diferencia de la última vez que lo vio, en El Agasajo, cuando se introdujo en Verano y lo protegió del ataque de los salvajes, en esta ocasión su compromiso con la aventura está más debilitado que nunca. Si antes de cruzar el primer umbral, no sintió la necesidad de advertirle que estaba ahí, ni de seguirle al Castillo Negro; en este punto, en el que ya ha experimentado las duras condiciones del mundo especial, ansía reencontrarse con su hermano, aún sabiendo que Jon querrá protegerlo y llevarlo con él. Será Jojen, de nuevo, quien le guiará para continuar su viaje. Así, tras un breve momento de duda, Bran decidirá liberar a Verano y continuar rumbo al norte (3x05).

Bran ha conseguido superar las pruebas internas y externas, aunque ha quedado debilitado. La fuerza de Jojen, aunque persiste, se va extinguendo a medida que su cuerpo se va debilitando.

La muerte de sus mentores implicará la superación de una etapa para Bran. La muerte del Maestre Luwin supuso que la historia echase a rodar, el abandono del mundo ordinario. La muerte de Jojen, cuya misión ha sido guiarle el Cuervo de Tres Ojos y ayudarle a superar las pruebas, supondrá el inicio de la aproximación a la caverna más profunda. La muerte del Cuervo de Tres Ojos, supondrá la recompensa. Con los tres mentores podemos notar cómo cuando uno desaparece, hace su entrada el siguiente. Cada uno tiene una enseñanza para él y todos ellos se van agotando, hasta que el héroe deja de necesitarlos por completo. Jojen deja de ser necesario cuando Bran llega hasta el gran arciano, y es consciente de ellos, pues había visto lo que iba a ocurrir. Así, cuando por fin encuentran la colina, sabe que se acerca su final.

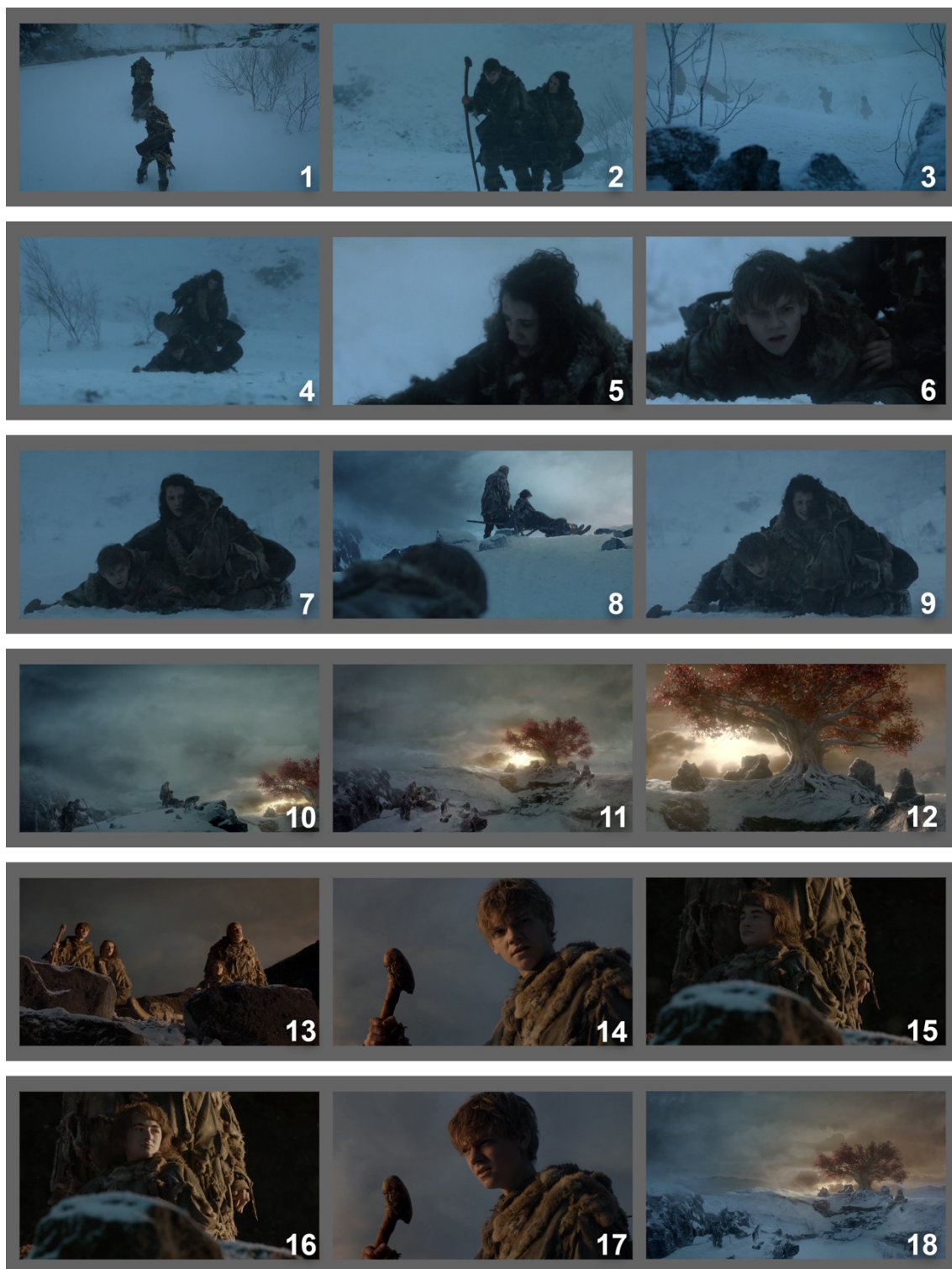


Figura 37. Encuentran el gran arciano. Episodio 4x10. *Los niños* [00:30:35 – 00:32:12].
Fuente: HBO (2014)

Meera: (Agarrando a Jojen por la espalda) Podemos parar a descansar...

Jojen: ¡Descansa con el Cuervo de Tres Ojos! (Jojen sigue andando, pero cae al suelo)

Meera: ¡No vamos a llegar!

Jojen: Ya hemos llegado...

Bran: ¡Jojen! ¡Jojen! ¡Mira, Jojen, mira! (Meera ayuda a Jojen a levantarse y van hasta donde está Bran, contemplando el gran arciano)

La Figura 37 muestra la secuencia en que encuentran el gran arciano al que tenían que llegar. Si atendemos a las primeras imágenes de la secuencia (Figuras 33.1-7), podemos comprobar como la iluminación es mucho más fría y oscura que en las siguientes (Figuras 33.8-18), donde el haber hallado aquello que se buscaba se acompaña con una luz cálida que baña la imagen. Incluso entre las Figuras 33.7 y 33.9, que muestran el mismo plano, hay una diferencia de iluminación: la primera más oscura, aún sin haber logrado finalizar el camino; la segunda, algo más clara, una vez que Bran ya ha descubierto el gran arciano. La luz que irradia el gran arciano, la meta, llega hasta los personajes, transmitiéndoles la calidez de la meta lograda y la luz de la sabiduría que representa el árbol (Figuras 33.10-18).

Como hemos mencionado, la fuerza de Jojen se extingue paulatinamente a medida que deja de ser necesaria. En la Figura 37.4 cae al suelo, extenuado. Meera duda de que puedan llegar a su meta, pero él, que ha visto el futuro, se da cuenta de que su agotamiento implica que el fin para él está cerca y, por tanto, también la meta. Así, en la Figura 37.6 advierte que ya han llegado, en un plano cerrado donde se aprecia su rostro demacrado y sombrío: es consciente que su tiempo se agota. Una vez consigue ver el gran arciano, Bran recupera todo el compromiso con la aventura que había flaqueado durante esta etapa y es aquí donde la figura de Jojen deja de ser necesaria.

Las Figuras 33.15 33.16 muestran a un héroe que ya no necesita de la guía de su mentor, ya no busca su aprobación; mira al gran arciano sabiendo que es su destino. Jojen le devuelve la mirada (Figura 37.14) y también mira al árbol (Figura 37.17), pero la expresión de este y la de Bran son muy distintas. Bran sonríe y muestra satisfacción, quizás incluso impaciencia por llegar hasta el Cuervo de Tres Ojos y hallar las

respuestas que busca. Jojen, por su parte, muestra resignación, pues sabe que aproximarse al gran arciano implica su muerte: ha cumplido su misión, Bran ya no necesita de su guía. Hemos de tener en cuenta que los planos más cerrados en esta secuencia se corresponden con Jojen –y con Meera, en menor medida– y no con Bran. La relevancia dramática, por tanto, no recae en el héroe, sino en el mentor.

Aún sabiendo cuál será el desenlace, Jojen acompaña a Bran hasta la entrada de la cueva, bajo el gran arciano. Aún queda una prueba decisiva en la que será necesaria la fuerza de su arquetipo e implicará su sacrificio: Bran deberá salvar su cuerpo y entrar en la cueva, en lugar de luchar para salvarlo. Al aproximarse a la cueva, decenas de espectros surgen de debajo de la nieve para impedirles el paso. Bran se introduce en Hodor y, junto a Meera, los combate. Jojen no se defiende y muere apuñalado por un espectro, pero antes de morir alienta a Bran a salvarse a sí mismo –pues mientras luchaba en el cuerpo de Hodor, había olvidado que su cuerpo real estaba en peligro y los espectros se aproximaban a él– y a Meera a seguir a Bran al interior de la cueva (4x10). El sacrificio de Jojen supone su última lección para Bran, la superación de la etapa de las pruebas y el cumplimiento de su misión como mentor: que Bran consiga encontrarse con el Cuervo de Tres Ojos.

4.3.2.7. La aproximación a la caverna más profunda

Cuando Bran sigue a Hoja y entra, junto con Meera, Hodor y Verano en la cueva, inicia la etapa de aproximación a la caverna más profunda. Vogler (2002) define esta etapa como “una región misteriosa ubicada entre la frontera y el meollo del llamado viaje del héroe” (p.176).

Esta zona tiene sus propios guardianes del umbral, sus propias pruebas, es donde tienen lugar los preparativos para la odisea y donde se encontrarán “prodigios terrores supremos” (Vogler, 2002, p.176). La cueva en sí ya se presenta como una zona misteriosa. Aún antes de descubrir los prodigios y terrores supremos –que serán las visiones de Bran y su encuentro con el Rey de la Noche–, desde un primer momento

tanto la atmósfera como las enigmáticas palabras del Cuervo de Tres Ojos son misteriosas.



Figura 38. Encuentro con el Cuervo de Tres Ojos. Episodio 4x10. *Los niños* [00:35:57 – 00:38:46]. Fuente: HBO (2014)

Hoja: No pueden seguirnos aquí, donde el poder que los mueve carece de efecto.

Bran: ¿Quién eres?

Hoja: Los Primeros Hombres nos llamaron “Los Niños”, pero nacimos mucho antes que ellos. ¡Ven! ¡Él te espera!

(Bran, Hodor y Meera siguen a Hoja hasta llegar ante el Cuervo de Tres Ojos)

Bran: ¡Eres el Cuervo de Tres Ojos!

Cuervo de Tres Ojos: He sido muchas cosas... ahora soy lo que ves.

Meera: Mi hermano nos guió hasta ti y ahora...

Cuervo de Tres Ojos: ¡Sabía lo que pasaría! Desde el momento en que partió, ¡lo sabía! Y vino igualmente.

Meera: ¿Cómo lo sabes?

Cuervo de Tres Ojos: Os he observado, ¡a todos! Toda vuestra vida, con mil ojos y uno más. ¡Y ahora, por fin, has venido, Brandon Stark! Aunque la hora es tardía...

Bran: No quería que nadie muriese por mí...

Cuervo de Tres Ojos: Murió para pudieras hallar lo que perdiste.

Bran: (sonriendo) ¿Me ayudarás a volver a andar?

Cuervo de Tres Ojos: Jamás volverás a andar... pero ¡volarás!

Lo primero que pone de relieve la secuencia de la Figura 38 es que esta zona de aproximación tiene sus propias normas: los espectros no pueden traspasar su umbral (Figuras 34.1-3). La ambientación del lugar –una oscura cueva llena de raíces– contrasta con los mundos que se han visto hasta el momento en la aventura de Bran.

Si Vogler (2002) considera que esta región es el centro del mundo especial, o incluso un umbral entre este y otro mundo especial, la elección de la localización tiene un peso importante. La cueva tiene unas connotaciones de profundización, de paso de un nivel a otro, de alejarse de la superficie para adentrarse más allá. Ya sea adentrarse en el centro de la tierra, como en el centro del mundo especial; ya sea adentrarse en el averno, como el inframundo donde se encontrará con los espíritus de los muertos –que es lo que hará

Bran e sus visiones mientras permanezca allí–, con el anciano Cuervo de Tres Ojos como un Caronte¹⁷ reformulado, que rema en la laguna del saber.

Por otro lado, el aura de misterio que impregna esta zona se ve acentuada por las fuertes sombras, lo tétrico de la ambientación y el uso de planos aberrantes para mostrar al Cuervo de Tres Ojos (Figuras 34.13, 34.15, y 34.18) cuyo discurso durante estos planos resulta enigmático, como la imagen. Las Figuras 34.20 y 34.21 muestran los encuadres más equilibrados del Cuervo de Tres Ojos (34.20) y de Bran (34.21), así como los valores de plano más cerrados, en una revelación que marcará del destino de Bran: no volverá a andar pero volará. Esta respuesta –no menos misteriosa que el resto de su discurso– ante la pregunta de Bran, no debe entenderse de forma literal, pues a lo largo de las siete temporadas analizadas no llega a volar efectivamente. Lo que sí hace es elevarse a una conciencia superior, por lo que podríamos inferir que, en términos alegóricos, puede sobrevolar el tiempo y el espacio.

De las funciones que enumera Vogler (2002) para esta fase de aproximación, la que aparece fundamentalmente en la aventura de Bran es la de la preparación para la odisea. Esta función, apunta el autor, puede entenderse como “un tiempo adecuado para el reconocimiento y la obtención de información, o un tiempo para vestirse y armarse antes de enfrentarse a la aventura” (Vogler, 2002, p.178). Bran hace ambas cosas.

En primer lugar, reconoce y obtiene información, tanto del pasado de su familia, como de la creación de los Caminantes Blancos. Las visiones sobre su familia se centran en dos momentos: Primero, la infancia de su padre en Invernia antes de irse como pupilo al Nido de Águilas (6x02), lo que le servirá, en última instancia, para reconocer a un Hodor niño –cuando aún hablaba y se llamaba Wyllis (6x02)– en el que podrá introducirse y afectar al del presente (6x05). Segundo, en el momento en que un joven Ned Stark llega a la Torre de la Alegría tratando de rescatar a su hermana Lyanna

¹⁷ Caronte es el barquero que cruza el río Aqueronte, llevando en su barca “a las almas de los muertos al reino de Hades” (García Gual, 2011, p.79). Siguiendo a García Gual, Caronte se representa con “aspecto tristón”, “atuendo poco augusto” y “no tiene más historia que la de cumplir ese oficio del barquero” (2011, p.79), de la misma manera que se ha caracterizado al Cuervo de Tres Ojos y de cuya historia no se cuenta nada, salvo que ha estado en la cueva esperando a que llegue Bran.

(6x03). Aunque la primera vez que ve esta escena no sigue a Ned hasta el interior de la torre, sí que puede extraer dos conclusiones preliminares: él puede intervenir en el pasado y la historia que le han contado durante toda su vida, aquella que todos dan por cierta, puede ser falsa –en la visión ve como Howland Reed es quien ataca a *sir* Arthur Dayne por la espalda, y no es Ned quien lo vence en combate como le habían contado–. Las visiones sobre los Caminantes Blancos, sirven para obtener una información esencial: cómo fueron creados. El Cuervo de Tres Ojos muestra a Bran como, en el tiempo de Los Primeros Hombres, los Hijos del Bosque capturaron a uno de estos hombre y le clavaron una hoja de vidriagón en el corazón. Los ojos se le pusieron azules y se convirtió en un Caminante –en el Rey de la Noche, presumiblemente– (6x05).

Vogler (2002) contempla que en esta fase de aproximación puedan surgir nuevas pruebas, nuevos guardianes del umbral e incluso nuevos mundos especiales. Las visiones que tiene Bran son precisamente eso; mundos especiales. Se rigen por otras normas. Bran puede intervenir en ellas, si aprende a hacerlo, pero también puede ser un observador invisible. El Cuervo de Tres Ojos, que actúa como mentor en el mundo especial que representa la cueva, se pone la máscara de guardián del umbral en cada uno de los mundos-visiones que visitan. El anciano no le permite quedarse en ellos tanto tiempo como Bran desearía; tampoco le permite intervenir, ni cruzar el umbral que quiera –tener la visión que desee–, únicamente los que él decide en cada momento.

Esta dualidad de mentor-guardián resulta determinante para la segunda función de la aproximación: prepararse para la odisea. Bran debe aprenderlo todo: todo el pasado, cómo ver lo que quiere ver, cuáles son las normas que rigen esos mundos especiales que son las visiones, qué es importante que vea y qué no. Todas las visiones que le muestra el Cuervo de Tres Ojos, así como lo que le permite hacer –gritar llamando a su padre y comprobar cómo parece que le escucha– irán formando al héroe, dándole los conocimientos necesarios para poder sobrevivir al calvario.

Durante esta fase tiene lugar una nueva advertencia: es peligroso permanecer demasiado tiempo en las visiones, por hermosas que sean (6x02). Esta advertencia proferida por el Cuervo de Tres Ojos es similar a la que le hizo Jojen respecto a pasar demasiado tiempo

en el cuerpo de Verano (4x02). Y, de la misma manera que desoyó a Jojen y Meera y se introdujo en Verano, cayendo en una trampa y desencadenando que los amotinados los capturasen (Figura 36), o que trasgredió la prohibición de Catelyn (Figura 22) y volvió a trepar, provocando su caída y su lesión; en esta ocasión volverá a hacer caso omiso de la advertencia.



Figura 39. Bran ignora la advertencia del Cuervo del Tres Ojos. Episodio 6x05. *El portón* [00:34:21 – 00:35:21]. Fuente: HBO (2016)

Tras haber manifestado en varias ocasiones sus quejas al Cuervo de Tres Ojos por no permitirle ver lo que quiera, o permanecer en las visiones tanto tiempo como desee (6x02 y 6x03) y haber recibido la advertencia del anciano, Bran, aburrido en la cueva, aprovecha que los demás duermen para adentrarse en una visión por su cuenta.

La Figura 39.1, con un primer plano, pretende introducirnos en el estado de hastío que siente Bran, después de meses recluido en la cueva. Cuando se percata de el resto duerme, lanza una piedrecita al Cuervo (35.4) para comprobar que es así. El Cuervo continúa su sueño, impertérrito (35.5) y Bran contempla entonces una de las raíces del árbol (35.7), sabiendo que, si la toca, podrá acceder él solo a una visión y podrá adentrarse por su cuenta en un mundo especial. Bran se arrastra hasta la raíz (Figuras 35.8 y 35.9) y, al llegar, levanta la mirada hacia el Cuervo (Figura 39.10) que, aunque no se vuelve a mostrar, se entiende que continúa dormido. Bran extiende la mano para tocar la raíz (Figura 39.11) y entra en trance (35.12). Los planos a los que se les ha dado más relevancia han sido a aquéllos que justifican la tentación y la transgresión.

En primer lugar, el primer plano se ha empleado solo para mostrar el estado emocional de Bran (Figura 39.1): el aburrimiento. Bran se caracteriza, desde que se presenta en el mundo ordinario, como un chico curioso, inquieto. Para él, que esperaba que encontrar al Cuervo de Tres Ojos supusiese un aumento de su poder, algo que compensase la pérdida de libertad que padecía desde que cayó de la torre, pasar meses bajo tierra, a merced de lo que el anciano quiera mostrarle, resulta demasiado tedioso. El segundo lugar, un plano detalle de la mano de Bran cogiendo un guijarro para lanzárselo al Cuervo (Figura 39.4), pone énfasis en la ausencia de un guardián del umbral: si el anciano había alternado las máscaras de mentor y guardián, ahora no porta ninguna. Como si Cancerbero se hubiese dormido, la puerta del averno está descuidada y Bran tiene vía libre. Después encontramos el plano detalle de la raíz (Figura 39.7), símbolo de la tentación, del umbral mismo que permite el paso a un mundo especial. Finalmente, la Figura 39.11 muestra un detalle de la mano de Bran tocando esta raíz, como representación de la “aproximación audaz” (Vogler, 2002, p.177), en la que el héroe desafía a los guardianes y, en un alarde de arrogancia o ignorancia, se lanza al mundo especial.

Como hemos mencionado anteriormente, el autocontrol es una tarea pendiente para Bran, y la curiosidad es un defecto que arrastra como héroe. En esta ocasión, nuevamente, la curiosidad le llevará a descubrir algo, pero con fatales consecuencias.



Figura 40. El Rey de la Noche descubre a Bran. Episodio 6x05. *El portón* [00:35:30 – 00:37:31]. Fuente: HBO (2016)

Lejos de poder acceder a la visión que él quiera, pues, como le dirá el Cuervo de Tres Ojos después, aún no está preparado, Bran se ve arrastrado a un mundo especial-visión que desconoce. Aunque ha podido inferir algunas de las normas de estos mundos especiales, aún no se ha habituado a ellas y no controla su poder lo suficiente como para poder manejarse, de ahí que se acabe precipitando al calvario.

Como vemos en la Figura 40.1, Bran va a parar al exterior del gran arciano, pero está cubierto de nieve y rodeado por el ejército de los muertos (Figura 40.2-4). Bran, aunque con cierto temor por la visión de los espectros, se adentra entre sus filas y avanza, invisible (Figura 40.6). Convencido de que no pueden verle, de que se trata de una visión y no está realmente ahí –porque los muertos no parecen notar su presencia– Bran avanza hacia el Rey de la Noche. En este punto, el de la Figura 40.8, la cámara hace un *tilt up* desde la altura de Bran hasta la del Rey de la Noche, simbolizando el cambio de punto de vista. Hasta ahora, el Rey de la Noche había estado mirando para otro lado, Bran era invisible, pero a partir de aquí, gira la cabeza y percibe su presencia (Figura 40.11). La Figura 40.12 muestra la congoja de Bran ante lo que está presenciando, pero la Figura 40.14 muestra auténtica sorpresa, pues el Rey de la Noche lo ha visto, tal y como acentúa el primer plano de este personaje, mirándole directamente (Figura 40.13).

El gesto de Bran en la Figura 35.14 es similar al de la Figura 23.13, cuando se encuentra con la mirada de Cersei, que acaba de descubrirlo en la ventana de la Torre Rota. A partir de que el Rey de la Noche lo vea, se hace visible para todos los espectros, que se giran hacia él (Figura 40.15). La cámara gira alrededor de Bran para pasar un primer plano que muestra su pánico (Figura 40.16) a un plano conjunto en que aparece el Rey de la Noche por su espalda (Figura 40.17). Bran se asusta y trata de alejarse (Figura 40.18), pero el Rey de la Noche lo agarra del brazo (Figura 40.22) y Bran grita, despertándose (36.21).

Bran ha tenido dos encuentros similares hasta ahora: con Jaime (Figura 23) y con la proyección de Catelyn (Figura 31). Tanto Jaime como la proyección de Catelyn lo sorprendieron al agarrarlo, pero ambos lo cogieron del torso (Figura 23.14 y 27.15) y en ambas ocasiones el valor de plano es más abierto, centrando la atención en los personajes y no en el gesto de agarrarlo. En la Figura 40.22 sin embargo, se muestra un plano detalle de cómo el Rey de la Noche le coge del brazo. Esta decisión responde al carácter especial que se ha querido dar a este momento, pues implicará dos cosas: la marca del Rey de la Noche permanece en Bran incluso al despertar –lo que indica que las acciones en las visiones pueden tener consecuencias fuera de ellas– y que, ahora que le ha dejado su marca, es capaz de encontrarlo, acabando con la magia que protegía la cueva.

Por otro lado, cabe apuntar que la Figura 40.21, en la que Bran, en primerísimo primer plano grita y parece caer hacia atrás, guarda similitud con las Figuras 19.21, 27.18 y 32.14. Las cuatro imágenes responden a una caída. Las dos primera, el caer de la Torre Rota y del árbol –dentro de un sueño– son idénticas a nivel compositivo, pero denotan un alejamiento respecto al héroe. Un alejamiento por partida doble: ambas caídas están alejando al héroe de su mundo ordinario y lanzándole a la aventura y, las consecuencias de estas caídas serán positivas a la larga. En la tercera imagen, la caída la vemos a través de la visión subjetiva de Verano. Es una composición que transmite mucha más intensidad y conexión con el héroe, pero, al fin y al cabo, su cuerpo está seguro, en otro lugar. En esta ocasión, lo que se muestra es un primerísimo primer plano de su rostro, y ni siquiera llega a verse la caída –pues entendemos que despierta antes–. La elección de este valor de plano aquí pone el acento en la consciencia del héroe, en la caída que supone, a nivel interno, para él. Este es el el terror supremo de la etapa de aproximación: descubrir que, para superar su odisea, deberá enfrentarse cara a cara al Rey de la Noche.

4.3.2.8. La odisea (el calvario)

Bran despierta de su visión, agitado y grita que el Rey de la Noche lo ha visto, pero el Cuervo de Tres Ojos apunta que lo ha tocado, que le ha dejado su marca, y que ahora ya no están seguros ahí, pues lleva su marca. Vogler (2002) apunta que son muchos “los hilos de la historia del héroe” lo que conducen al calvario y “son muchos los hilos de la posibilidad y el cambio que conducen en sentido opuesto” (p.190).

Ciertamente, había muchas posibilidades de que Bran no llegase a su odisea en este momento: podía no haber caído de la Torre Rota, podía no haber aceptado la llamada, podía haber ido con Osha al Castillo Negro, podía haberse reencontrado con Jon en el Torreón de Craster, o haber muerto intentado salvar a Jojen. O podía, simplemente, no haberse adentrado en una visión sin la supervisión del Cuervo de Tres Ojos. Pero ninguna de ellas se dio. El defecto que ha caracterizado al héroe durante todo su viaje, la curiosidad, le ha traído hasta aquí y, a partir de ahora, tendrá que demostrar si ha aprendido la lección y puede superar la odisea, o no.

A diferencia del clímax, que tiene lugar en la etapa de resurrección, aquí lo que acontece es la crisis central de la historia, entendida como el hecho que traza una línea divisoria en la historia. Esta línea es la muerte del héroe, de la que “renace literal o metafóricamente a la vida y nada volverá a ser igual” (Vogler, 2002, p.195). Bran deberá superar sus defectos y renacer, tras enfrentarse a la sombra. Debe superar, primero, la falsa confianza que tiene en el control de su poder ya que, como acaba de comprobar, no conoce aún las normas del mundo especial de las visiones, no sabe controlar qué ver, ni cuánto puede influir o verse influido en ellas. Y, más importante, debe dejar de ceder ante la curiosidad para hacer lo que deba o le esté permitido en cada momento.

Cuando el Cuervo de Tres Ojos le advierte que el Rey de la Noche está de camino y que ha llegado el momento de que se convierta en él, Bran pregunta si está preparado y el anciano responde que no lo está (3x05). El anciano comienza a mostrarle visiones y Bran queda en trance mientras Meera y Hodor empacan las cosas para partir. Meera oye

ruido en el exterior, se asoma, y advierte que el ejército de los muertos rodea el gran arciano. Meera, Hoja, los Hijos del Bosque y Verano tratarán de detener a los Caminantes Blancos, mientras Hodor está aterrorizado en un rincón y Bran y el Cuervo de Tres Ojos están en trance. Meera trata de despertar a Bran, que ha vuelto a la visión del patio de Invernalía y contempla a su padre, de niño, junto a su familia. Bran se siente cómodo en esa visión, en casa. Aunque oye cómo a lo lejos retumba la voz de Meera, gritándole que vuelva en sí, pues necesitan a Hodor o morirán, no es capaz de despertar. El Cuervo de Tres Ojos le recomienza hacer caso a su amiga y Bran dará un paso más allá en el control de sus poderes: dominará a Wyllis –el Hodor del pasado– dentro de la visión, para controlar al Hodor del presente (3x05).

Bran da aquí un paso importante: responder a Meera en lugar de aislarse en sus visiones y quedarse en un recuerdo de lo que fue su mundo ordinario. No trata de quedarse con su familia, ni de seguir a su padre hasta el Nido de Águilas o interactuar con él; se queda en el patio y posee a Wyllis. El sacrificio de Bran consiste en anteponer la seguridad de sus amigos a sus propios deseos. Sin embargo no será el único sacrificio de su odisea. El anciano también se sacrifica para poder trascender y que Bran se convierta en el Cuervo de Tres Ojos.



Figura 41. Muerte del Cuervo de Tres Ojos. Episodio 6x05. *El portón* [00:49:15 – 00:49:56]. Fuente: HBO (2016)

La muerte, o el peligro de la muerte, es uno de los puntos de inflexión más habituales en la odisea (Vogler, 2002). La muerte puede ser real o simbólica, puede ser otro personaje el que muera, o puede ser, tan solo, que el público piense durante unos momentos que el héroe ha muerto. Casi todas estas opciones se conjugan durante la odisea de Bran. La secuencia de la Figura 41 presenta un montaje paralelo entre el cuerpo de Bran, que está siendo arrastrado en el trineo por Hodor, en plena huida, el cuerpo del anciano, que sigue sentado en las raíces del árbol, inmóvil, y la visión de Invernalía.

La Figura 41.1 y 37.18 muestran a Bran, en primer plano, que sigue en trance, dentro de la visión en Invernalía. El valor de plano pone de relieve la importancia del trance que está sufriendo, ya que, aunque su cuerpo esté peligrando, su mente no está ahí; está enfrentándose al calvario en dos niveles: la cueva y la visión, el cuerpo y la mente, el peligro externo y el interno. El anciano aparece fundamentalmente en primerísimo primer plano (Figura 41.2, 37.7, 37.9 y 37.13), en los primeros inmóvil, en los segundos, despidiéndose.

El Rey de la Noche aparece en planos medios largos cuando entra en la cueva (Figura 41.3 y 37.4) para pasar a un primerísimo primer plano (Figura 41.6) en el momento en que se detiene frente al anciano. El rostro del Rey de la Noche representa al de la muerte misma, por lo que el anciano, llegado este punto, se despide de Bran en la visión, pidiéndole que le deje ir (Figuras 37.8-9). En Rey de la Noche asesta su golpe mortal, en planos cortos (Figuras 37.10, 37.14 y 37.15), salvo el uso de un plano americano (Figura 41.11) para apreciar el arma empleada –similar a una guadaña– y enfatizar el movimiento del personaje, que parece segar la vida de su oponente.

Las Figuras 37.16 y 37.17 corresponden al movimiento que hace la cámara, de izquierda a derecha y de picado a contrapicado, siguiendo a las partículas en que se disipa el anciano, elevándose al cielo y desapareciendo. Representan la elevación del espíritu, que ha dejado de ser retenido por un cuerpo, pues su continente acaba de sucumbir al golpe mortal del Rey de la Noche.

Esta muerte, aunque ocurre en los dos mundos a la vez, y es la más relevante para el futuro de Bran, pues a partir de aquí se convertirá en el Cuervo de Tres Ojos, no será la única. En la cueva también mueren Verano, primero, y Hoja, después. Ambos auto sacrificándose para ganar tiempo y que Bran pueda huir. También Hodor morirá. En sentido literal, tratando de impedir los muertos atraviesen la puerta y salgan de la cueva para perseguir a Meera y Bran.

En sentido simbólico, cuando la voz de Meera retumba en la visión, insistiendo a Hodor en que aguante el portón –“Hold the door” en inglés–, lo que provocará un ataque en el Wyllis de la visión que, al morir siendo controlado por Bran, queda atrapado en un bucle y solo puede repetir la frase de Meera, acortándola hasta convertirla en la única palabra que ha sido capaz de pronunciar el resto de su vida –“Hodor”–. Bran contemplará a Wyllis, sintiéndose culpable, y comprobando cómo sus actos en las visiones pueden tener efectos en distintos puntos temporales. Pero además habrá una muerte más: la muerte simbólica de Bran.

Si la sombra puede ser un personaje externo, el Rey de la Noche, lo es en este caso. Vogler (2002) indica que la sombra, en un sentido amplio, se refiere a lo negativo que alberga el propio héroe (p.199). Así, Bran, en su visión, se está enfrentando a todas sus actitudes y conductas que le han hecho errar anteriormente, para despertar del trance renacido como el Cuervo de Tres Ojos. Este renacimiento implicará “la muerte del ego” (Vogler, 2002, p.209), pues una vez despierte, habrá dejado de ser el que era para transformarse en algo superior, para pasar a formar parte del cosmos.

De los héroes que aparecen en *Juego de Tronos*, Bran es el ejemplifica en sentido más profundo el “renacer a una nueva conciencia”, la “apoteosis” (Vogler, 2002, p.209), pues verdaderamente renace siendo *otro*, con un poder que le permite conocer todo, en todas partes y en cualquier momento, superando sus propias limitaciones y ampliando su antigua visión del mundo.

4.3.2.9. La recompensa

La recompensa de Bran aparece en un montaje paralelo a su camino de regreso. Mientras su conciencia se eleva, transformándose en el Cuervo de Tres Ojos (6x05) y recibiendo un sinfín de visiones (6x06); su cuerpo, que sigue en trance, es transportado por Meera en un trineo, en plena huida para escapar del ejército de los muertos (6x06). Las claves de esta recompensa son la toma de posesión, la clarividencia y la epifanía.

La toma de posesión es definida por Vogler (2002) como el momento en que “el héroe logra tomar posesión de lo que estaba buscando” (p.215), y lo obtiene, precisamente, por haber arriesgado o perdido la vida. Lo que buscaba Bran, lo que siempre ha buscado, es el conocimiento; satisfacer su curiosidad. A raíz de su caída, también ha buscado recuperar la plenitud perdida. A partir de convertirse en el Cuervo de Tres Ojos obtiene todo el conocimiento del mundo –literalmente– y, al haber ascendido a un nivel divino, ha dejado de sentirse incompleto, pues, como él mismo reconocerá, ahora recuerda lo que era ser Brandon Stark, pero también recuerda mucho más (7x04). La limitación física que sentía ha sido eliminada, porque ahora puede moverse en todos los planos, no está atado a un cuerpo tullido, sino que puede introducirse en quien quiera y visitar los momentos y lugares que desee. La curiosidad se ha satisfecho con la omnisciencia y la invalidez, con la omnipresencia.

La omnisciencia es una variante de lo que Vogler (2002) denomina “clarividencia” (p.218). Si la clarividencia supone tener mayores facultades para comprender las cosas, o mayor intuición; en el caso de Bran será la habilidad para poder conocerlo todo. Bran pasa a compartir “los poderes de los dioses inmortales” (Vogler, 2002, p.218), pues el Cuervo de Tres Ojos es inmortal, siempre hay uno que conserva la memoria del mundo, y va ocupando un cuerpo tras otro.

Finalmente, podemos apreciar la epifanía como parte de su recompensa. Bran ha adquirido conciencia de sí mismo, él sabe que ha cambiado; pero la epifanía se traduce en que otros también lo reconocen. El primero que lo reconoce partícipe de la divinidad,

tan pronto como Bran despierta convertido en el Cuervo de Tres Ojos, será su tío Benjen (6x06).



Figura 42. Benjen reconoce a Bran como el Cuervo de Tres Ojos. Episodio 6x06. *Sangre de mi sangre* [00:43:32 – 00:44:05]. Fuente: HBO (2016)

Benjen: ¡Ahora eres el Cuervo de Tres Ojos!

Bran: No tuve tiempo para aprender, ¡no puedo controlar nada!

Benjen: (acercándose a él) Debes aprender a controlarlo antes de que llegue el Rey de la Noche... ¡Bebe! (Le tiende el vaso y Bran bebe) De un modo u otro hallará el camino al mundo de los hombres... Y, cuando lo halle, ¡estarás allí, esperándolo! ¡Y estarás listo!

La Figura 42 ilustra la escena en que, por primera vez, otro personaje reconoce la transformación de Bran; lo considera un héroe renacido. Si atendemos a los valores de plano, podemos comprobar cómo la carga dramática no está en Bran –que no se siente preparado para lo que espera–, sino en Benjen, en valores de plano más cerrados (Figura 42.1, 38.3 y 38.5), pues la función de esta escena es, por un lado, infundirle confianza a Bran para retornar con el elixir y, por otro, la propia epifanía, el sentirse reconocido como un ser más próximo a la divinidad. Así, solo cuando es reconocido como un héroe renacido, cuando se deposita en él la confianza necesaria, Bran aparece en primer plano (Figura 42.6).

Esta escena tiene lugar alrededor de una hoguera, algo característico de la etapa de la recompensa (Vogler, 2002), pero su finalidad no es tanto vanagloriarse de las propias hazañas, como revivir los acontecimientos recientes y explicarlos, tanto al espectador como a Meera, que no ha presenciado la transformación espiritual de Bran y cree que el Cuervo de Tres Ojos ha muerto en la cueva. Esta escena permite un respiro para el espectador, tras la odisea y la huida, y prepara al héroe para el retorno.

4.3.2.10. El camino de regreso

El camino de regreso, como hemos mencionado en la etapa anterior, comienza con un montaje paralelo al de la recompensa, con una escena de persecución (6x06). Mientras Bran sigue en trance, convirtiéndose en el Cuervo de Tres Ojos y teniendo multitud de visiones, Meera tira de su trineo, intentando escapar de los muertos, que los persiguen por el bosque. Meera cae en la nieve, rendida, sin fuerzas para seguir tirando del trineo. Bran despierta en ese momento para advertirle que les han encontrado. Meera llora y se disculpa, los espectros llegan hasta ellos, pero entra un encapuchado Benjen y los salva, montándolos en su caballo y partiendo hacia el Muro.

Así, el camino de regreso ha empezado en el plano físico antes que en el espiritual, pero ha supuesto la primera motivación para volver al mundo ordinario: la supervivencia.

La segunda motivación, que ya la anuncia Benjen en la Figura 42, es estar preparado para cuando el Rey de la Noche atraviese el Muro. Sin embargo, Bran no está aún seguro de poder controlar sus recién adquiridas habilidades lo suficiente como para volver a enfrentarse al Rey de la Noche. Para estar preparado debe emprender el camino de regreso también en el terreno espiritual, y para ello, empezará volviendo a los mundos especiales que había visitado en sus visiones. Así, cuando Benjen se despide de Bran y Meera, pues la magia del Muro le impide traspasarlo –ya que está a medio camino de ser un Caminante Blanco–, Bran se acerca a un arciano para introducirse en una visión. Meera lo detiene para preguntarle si está seguro, y él responde que ahora es el Cuervo de Tres Ojos y debe estar preparado (6x10).

Esta decisión marca el paso al tercer acto. No solo porque el héroe vuelva a comprometerse con la aventura, sino porque, durante su visión, empezará a demostrar que ha aprendido la lección y experimentará una importante revelación para el desarrollo de la historia: el origen de Jon Nieve. Al tocar el árbol, Bran vuelve a la Torre de la Alegría, pero esta vez no intenta intervenir, no llama a su padre como hizo en la ocasión anterior (6x03), sino que guarda silencio, se mantiene imperceptible, y lo sigue hasta el interior de la torre, donde conocerá el secreto que su padre siempre guardó. Ahora Bran tiene otra motivación para volver al mundo ordinario: revelar a Jon su identidad.

La motivación más determinante, sin embargo, es la que tiene lugar cuando “las fuerzas que desafiaron [a los héroes] en la odisea se rehacen y arremeten de nuevo contra ellos” (Vogler, 2002, p.226). Estas fuerzas, para Bran, son las de los Caminantes Blancos, de ahí que el momento en que ve cómo su ejército avanza, sea en el que cruza – físicamente– el umbral que separa el mundo especial del mundo ordinario: el Muro.



Figura 43. Bran cruza el umbral de vuelta al mundo ordinario. Episodio 7x01. *Rocadragón* [00:05:34 – 00:08:42]. Fuente: HBO (2017)

Ed: ¿Sois salvajes?

Meera: Soy Meera Reed, hija de Howland Reed. Este es Brandon Stark, hijo de Ned Stark.

Ed: Y ¿cómo sé que es cierto?

Bran: Estuviste en el Puño de los Primeros Hombres... y en Casa Austeria. Has visto al ejército de los muertos, al Rey de la Noche... ¡Viene a por nosotros! ¡A por todos!

Ed: Muy bien... ¡adentro con ellos!

Las Figuras 39.1-3 se corresponden con la visión que está teniendo Bran, en trance (Figura 43.4). En ellas, se ve al Rey de la Noche (Figura 43.2), a la cabeza de su ejército de muertos, que avanzan rumbo sur, representando la “amenaza renovada” del villano (Vogler, 2002, p.226).

Bran ya tiene toda la motivación que necesitaba para lanzarse de nuevo a la aventura, aunque el fin de la misma, ahora ha cambiado, se ha elevado. Bran despierta justo ante la puerta del Muro. La contraposición del primerísimo primer plano de Bran (Figura 43.5) frente al gran plano general de la puerta del Muro (Figura 43.6) simboliza la importancia del aspecto divino del héroe frente a la insignificancia de su aspecto mortal, que se pierde ante la inmensidad del Muro. La Figura 43.6 viene a ser, además, un recordatorio de la fuerza mágica del Muro, como umbral hacia el mundo ordinario y como barrera contra los Caminantes Blancos, mucho más imponente que las fortalezas de Poniente.

La secuencia continúa con la apertura de la puerta y el interrogatorio de Ed (Figuras 39.7-12), que desconfía de los chicos hasta que Bran, haciendo gala de sus recién adquiridos poderes, se gana su confianza afirmando que Ed ha visto al Rey de la Noche (Figura 43.15) –esta imagen aparece en primer plano y ligeramente contrapicado, enfatizando la importancia de sus palabras, que demuestran la clarividencia–. En ese momento, se muestra un primer plano de Ed (Figura 43.16), que no entiende cómo Bran

ha accedido a esa información, pero sabe que tiene razón sobre los Caminantes Blancos. Ed decide permitirles el paso y sus hermanos tiran del trineo de Bran hasta dentro del Castillo Negro (Figuras 39.19-20). De nuevo, se muestra un gran plano general del Muro, ahora solo con Ed aún fuera (Figura 43.21), remarcando la importancia del propio Muro como umbral y relativizando la figura del propio Ed, que, como hemos visto en el diálogo, apenas ejerce la fuerza del guardián del umbral.

Bran ya está en el camino de regreso y ha traspasado la barrera mental –saberse capaz de asumir su nueva identidad– y la barrera física –el Muro–. No obstante, aún tendrá que experimentar una nueva resurrección y demostrar que verdaderamente ha aprendido la lección para poder retornar con el elixir y terminar su viaje. Para ello, tendrá que regresar a su mundo ordinario, no ya Poniente, sino concretamente Invernalía, de la que, según las leyes del reino, es el heredero. Bran llega a Invernalía con Meera (7x03), donde es recibido por Sansa, que lo abraza, visiblemente emocionada. Ahora sí, ha concluido su camino de regreso.

4.3.2.11. La resurrección

La resurrección, en el nivel más simple de todos, “puede consistir en un último enfrentamiento del héroe con la muerte” (Vogler, 2002, p.233). Puede tratarse de una segunda odisea, una batalla final. Pero este no es el caso de Bran. Como hemos visto hasta ahora, la aventura de Bran tiene más de místico que de épico. No es un guerrero, sino un ente divino; su arma no es la espada, sino la mente. Su resurrección, por tanto, no será una prueba física, sino espiritual. Los tres puntos fundamentales en la resurrección de Bran son el sacrificio, las pruebas y la transformación.

El sacrificio de Bran supone renunciar a su título y, en cierta manera, a su antiguo yo. Cuando llega a Invernalía y va con Sansa al bosque de dioses (7x03), ella le recuerda que es el último hijo legítimo de Ned y Catelyn Stark, y lo reconoce como Señor de Invernalía. Bran, sin embargo, replica que no puede ser señor de nada, pues ahora es el Cuervo de Tres Ojos.

Más adelante, durante su conversación con Meñique, cuando este lo llama “Lord Stark” (7x04), Bran lo corregirá, negando ser Lord Stark –dos veces–. Durante esta conversación, Bran se encuentra con el impostor. Meñique, cuyo arquetipo fundamental es de la figura cambiante, encarnará a este impostor, aunque en la aventura de Bran no trate de desacreditarlo –aún–, sino de ganarse su confianza, regalándole la daga de acero valyrio con la que trataron de asesinarlo. Meñique miente a Bran sobre el propietario de la daga y trata de parecer empático, pero Bran le responde con una frase que el propio Meñique dijo a Varys, en privado. Lord Baelish parece desconcertado, aunque abandona la habitación al irrumpir Meera Reed en ella.

Otras pruebas que aportará Bran, para probar que es quien realmente dice ser, serán la descripción de la noche de su boda a Sansa (7x03) y el confesar a Arya que pensaba que iría a Desembarco del Rey a acabar con Cersei, ya que está en su lista (7x04). Sus visiones serán una constante a partir de ahora, pero estas tres, en concreto, se consideran pruebas porque demuestran ante el mundo ordinario –no sólo su familia, sino quienes tienen influencia en Invernalía– que es el Cuervo de Tres Ojos y, sin ellas, no podría retornar con el elixir.

La transformación, por otra parte, se muestra en la propia personalidad del héroe. Desde que despertó tras su odisea (6x06) se han ido manifestando los cambios en su personalidad, pero desde que llega a Invernalía (7x03) todos los personajes de su comunidad –aquellos que conocieron a Bran, sus hermanas– se han dado cuenta de esta transformación. Por una parte, ha dejado de ser el chico inquieto y curioso que era, para mostrarse pausado y reflexivo –y algo enigmático–. Por otra parte, ha renunciado a su señorío, una función que ya había llevado a cabo mientras Robb libraba la guerra y para la que tenía aptitudes.

También parece haber abandonado las aficiones que disfrutaba, aún después de su accidente, como montar a caballo en la silla especial que Tyrion le diseñó, o introducirse en animales para salir a pasear o cazar. Todas esas actividades respondían a los intereses de Brandon Stark, pero él ya no es Brandon Stark. Su misión no es regir su feudo, ni su finalidad es la de recuperar la parte que ha perdido. Ahora debe prepararse

para el encuentro con el Rey de la Noche y conocer todo lo que necesita para librar esa batalla será su única ocupación.

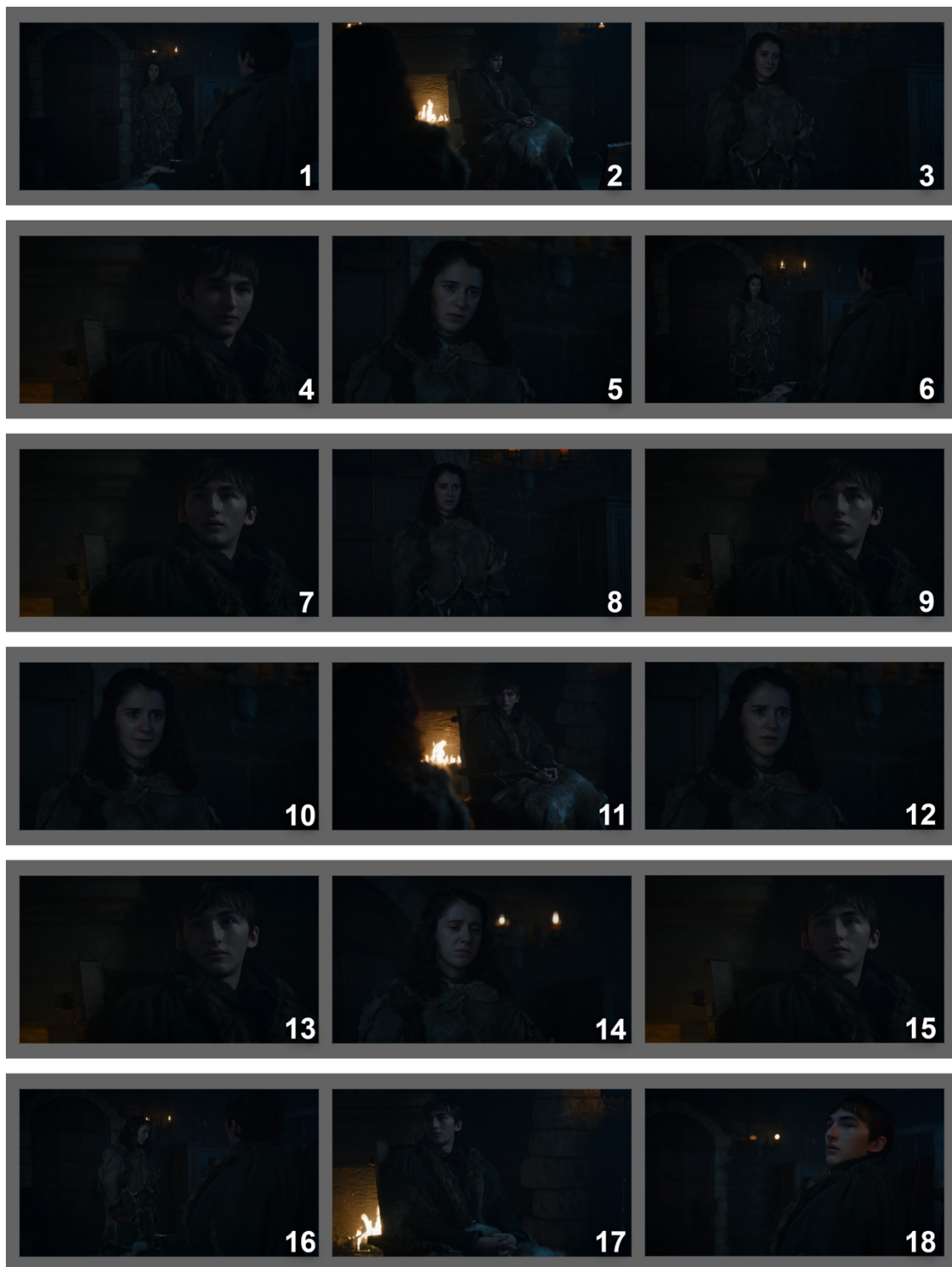


Figura 44. La transformación de Bran. Episodio 7x04. *Botines de guerra* [00:07:55 – 00:09:36]. Fuente: HBO (2017)

Meera: ¿Qué es eso? (refiriéndose a la silla de ruedas)

Bran: El Maestre Wolkan me lo ha construido... para que me mueva más fácilmente.

Meera: ¡Es muy buena idea! (quiere decir algo, pero no le salen las palabras)

Bran: Te marchas...

Meera: ¡No quiero dejarte! Pero cuando... cuando lleguen, ¡debo estar con mi familia!

Estás a salvo, ¡tan a salvo como se pueda estar! Ya no me necesitas...

Bran: No, ¡qué va!

Meera: (Dolida) ¿Es cuanto tienes que decir?

Bran: Gracias.

Meera: ¿Gracias?

Bran: Por ayudarme.

Meera: ¡Mi hermano murió por ti! ¡Hodor y Verano murieron por ti! ¡Yo casi muero por ti! (Bran no responde) ¡Bran!

Bran: Ya no soy ese... No lo soy. Recuerdo lo que sentía siendo Brandon Stark, pero ahora recuerdo mucho más.

Meera: (Llorando) ¡Moriste en la cueva!

La Figura 44 muestra la escena en que se confirma la transformación de Bran y su resurrección. Tal y como se aprecia en la imagen, Bran solo aparece en un plano abierto para mostrar la silla de ruedas a la que se refiere Meera al iniciar el diálogo (Figura 44.2), y para reflejar su distanciamiento emocional ante el dolor de Meera cuando se sorprende por solo recibir un “gracias” (Figura 44.11) y cuando ella sale de la habitación llorando (Figura 44.17).

El resto de planos en los que aparece, son primeros planos. La función de este encuadre es adentrarse en la psique del héroe, remarcando la falta de expresividad y emotividad que demuestra, en contraste con Meera. Mientras ella aparece en tres ocasiones en un plano abierto: al empezar la conversación con algo trivial, pues le cuesta decir lo que ha venido a decir (Figura 44.1), al afirmar que Bran está a salvo ahora y no la necesita,

excusándose por abandonarlo (Figura 44.6) y al abandonar la habitación, dándose cuenta de que la persona que tiene en frente no tiene ningún vínculo con ella (Figura 44.16).

En dos ocasiones aparece en plano medio: la primera cuando titubea, sin saber cómo despedirse (Figura 44.3) y la segunda, cuando se sorprende por la escueta despedida de Bran, reflejando las barreras emocionales que tiene el personaje en ese momento. La mayoría de las veces, sin embargo, Meera aparece en primer plano, al igual que Bran.

La diferencia expresiva entre ambos es evidente. Meera comienza la secuencia apesadumbrada, sintiéndose culpable por abandonar a Bran, pero sintiendo que debe regresar con su familia. Continúa sorprendida y dolida por la reacción de Bran, ya que ella, después de la aventura, siente una fuerte conexión emocional con él. Acaba la secuencia destrozada, llorando al descubrir que Bran murió en la cueva, que ya no existe, preguntándose si tuvo éxito realmente en su misión –protegerlo y traerlo de vuelta– y cuestionándose el sacrificio que han hecho –ella, Jojen, Hodor y Verano–. Bran no cambia de expresión a lo largo de la secuencia, salvo en la Figura 44.13 –levemente–, en la que esboza algo parecido a media sonrisa cuando afirma que ahora recuerda mucho más. No tiene ningún tipo de reacción cuando Meera se siente dolida, ni cuando le echa en cara el sacrificio que han hecho por él, ni cuando se rompe al descubrir que Bran murió, ni cuando abandona la habitación –y el castillo–.

La escena de la Figura 44 responde a lo que Vogler (2002) denomina un “clímax silencioso” (p.239). No es un momento explosivo, sino de culminación de todas las emociones previas. Para Bran, supone el sosiego, pues ya no puede sentir lo que sentía Bran –porque ya no es él–. Aunque lleva advirtiéndolo desde que volvió al mundo ordinario, parece que todos sus interlocutores se han resistido, de entrada, a aceptar su nueva condición. Hasta este momento, en que por fin expresa, con claridad, hasta qué punto le ha cambiado su viaje. Para Meera supone una catarsis, una forma de purgarse de todas las emociones que ha sufrido durante la aventura, a través del llanto, y asumir que todos los que fueron sus compañeros han muerto.

Resulta de especial relevancia que sea Meera quien confirme su resurrección pues es la única que le ha acompañado durante el viaje. Sus hermanas no lo han visto desde el mundo ordinario, mucho antes de recibir la llamada –antes de que despertara del coma–, por tanto, no pueden reconocer si el héroe ha aprendido tras la odisea. Podemos incluso inferir que, precisamente por los años que llevan separados los chicos Stark, la frialdad de Bran podría estar justificada en el reencuentro –como la tensión palpable entre Sansa y Arya–. El distanciamiento emocional respecto a Meera, sin embargo, no tiene excusa. Es la única aliada que le queda de su aventura, le ha cuidado, le ha salvado la vida en más de una ocasión, ha hecho importantes sacrificios por él y ha conseguido traerlo a casa sano y salvo. Y aún así no siente nada; no siente lo que hubiese sentido Bran y, por tanto, ya es inmune a las tentaciones “que lo ataban en el pasado” (Vogler, 2002, p.247).

Bran es el único de los héroes analizados que ha experimentado la resurrección, elevándose a un estado más cercano a la divinidad. Su aventura ha sido, durante toda la serie, la más relacionada con el elemento fantástico. Su resurrección, por tanto, tenía que seguir necesariamente esta tendencia. Bran ha abandonado por completo el plano de lo realista para imbuirse en el de lo fantástico. Ha sido totalmente purificado “mediante una profunda experiencia de los misterios de la vida y la muerte” (Vogler, 2002, p.250) y, en consecuencia, se ha desprendido de su humanidad y ahora puede retornar con el elixir.

4.3.2.12. El retorno con el elixir

Si la recompensa es aquello que obtiene el héroe para sí mismo, el retorno con el elixir es algo que aporta a los demás, provocando un cambio en el mundo ordinario, ya sean las semillas de Galadriel, la cura para la humanidad tras un apocalipsis zombie, o, en el caso de Bran, la omnisciencia.

El elixir con el que retorna Bran, aunque único –el conocimiento–, se traducirá en cambios diferentes que afectaran a diversos personajes y tramas. El elixir, en sí mismo, es la prueba definitiva de que el héroe ha superado el mundo especial, y su aventura, y

ha vuelto renovado. Apunta Vogler (2002) que “el elixir es tan valioso que incluso tiene la capacidad de restaurar la vida en el mundo ordinario” (p.258). En un sentido literal, la que Bran restaura es *la vida* en sí, ya que el elixir supone prever los movimientos del Rey de la Noche (7x05 y 7x07) y poder vencer en la batalla de los vivos contra los muertos. Pero caben más interpretaciones. El elixir también repara la herida de Jon Nieve, que tras una vida sintiéndose relegado a un segundo plano por ser un bastardo, gracias a él descubrirá su verdadero origen –pues Bran ve en una visión que es hijo de Lyanna y Rhaegar (6x10). En este caso, además, podría suponer la restauración de la dinastía Targaryen en el Trono de Hierro y la reescritura de la historia de la Rebelión de Robert, ya que, gracias a Sam, Bran ahondará en las visiones sobre Rhaegar y Lyanna para descubrir que no fue secuestrada, sino que se casaron en secreto y Jon es el legítimo heredero (7x07). Finalmente, el elixir restaura la vida familiar de los Stark –de lo que queda de ellos– entroncando con una de las funciones específicas de esta etapa: la recompensa y el castigo finales.

Si bien Arya, Sansa y Bran se han reencontrado en Invernalía, la relación entre ellos dista mucho de la familia unida que se muestra en el primer capítulo de la serie. Bran, por un lado, al haberse convertido en el Cuervo de Tres Ojos no da muestras de emoción humana alguna. Sansa y Arya, por su parte, mantienen una tensa relación que se va debilitando a causa de las artimañas de Meñique. Bran, sin embargo, les brindará el elixir, en forma de revelación sobre las múltiples traiciones de Meñique, y conseguirá que se unan para castigarlo. La secuencia en que tiene lugar este castigo se ha dividido en tres figuras, que se corresponden, respectivamente, a tres de las funciones que considera Vogler (2002) propias del retorno: el factor sorpresa (Figura 45), el elixir como prueba del héroe (Figura 46) y la justicia poética del castigo (Figura 47).

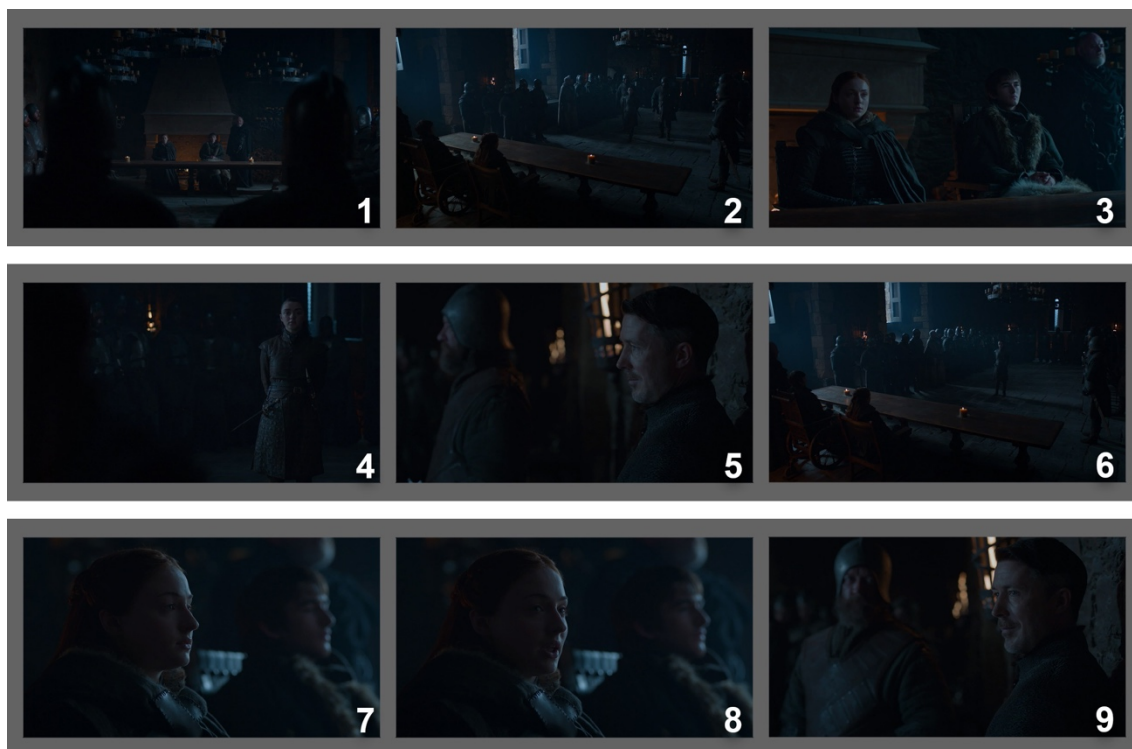


Figura 45. El efecto sorpresa para Meñique. Episodio 7x07. *El dragón y el lobo* [00:51:13 – 00:52:35]. Fuente: HBO (2017)

Arya: ¿Seguro que quieres hacer esto?

Sansa: No es que quiera hacerlo, es que el honor lo demanda.

Arya: ¿Y qué demanda tu honor?

Sansa: ¡Que defienda a mi familia de quienes quieran dañarnos! ¡Que defienda El Norte de quienes quieran traicionarnos!

Arya: Pues muy bien... ¡Adelante!

Sansa: Se os acusa de asesinato. Se os acusa de traición. ¿Qué respondéis ante tales cargos? ¿Lord Baelish?

Tal y como se presenta el inicio de esta secuencia, en la Figura 45, el espectador, como el propio Meñique (Figura 45.5), cree que el plan de Lord Baelish ha surtido efecto y ha logrado enfrentar definitivamente a las hermanas Stark. La secuencia empieza en la escena inmediatamente anterior, en la que Sansa, en las almenas del castillo, ordena a los guardias llevar a Arya al gran salón. Seguidamente vemos la Figura 45.1, en la que aparece un plano general del salón, con una mesa al fondo en la que se sientan Sansa y

Bran, presidiendo. En la Figura 45.2 vemos entrar a Arya, escoltada por los guardias, y quedarse en el centro del salón. La disposición de los personajes en la habitación, así como el inicio del diálogo entre ambas, lleva a pensar que Sansa está a punto de acusarla, juzgarla y condenarla. En las Figuras 41.7 y 41.8 vemos, sin embargo, que después de haber presentado los cargos, Sansa se gira hacia Meñique, imputándoselos a él. La Figura 45.9 capta la reacción, de auténtica sorpresa, del acusado. Toda la estructura de esta escena responde al efecto sorpresa, tanto dentro como fuera de la ficción. La revelación de la Figura 45.8 supone una sorpresa tanto para el espectador como para Meñique, pues esta es la única secuencia hasta ahora en que Bran ha compartido el elixir fuera de cámara. Si hasta ahora habíamos sido partícipes de todos sus descubrimientos, ya fuera a través de imagen –se muestra su visión–, o de diálogo –el héroe cuenta lo que ha visto–, aquí Bran ha desvelado una información que el público desconoce que sabe. Quizás se puede intuir que Bran sabía la verdad –porque es capaz de saberlo todo y por la conversación que mantuvo con Meñique en el episodio 7x04–, pero en ningún momento se ha mostrado cómo lo comparte con sus hermanas.

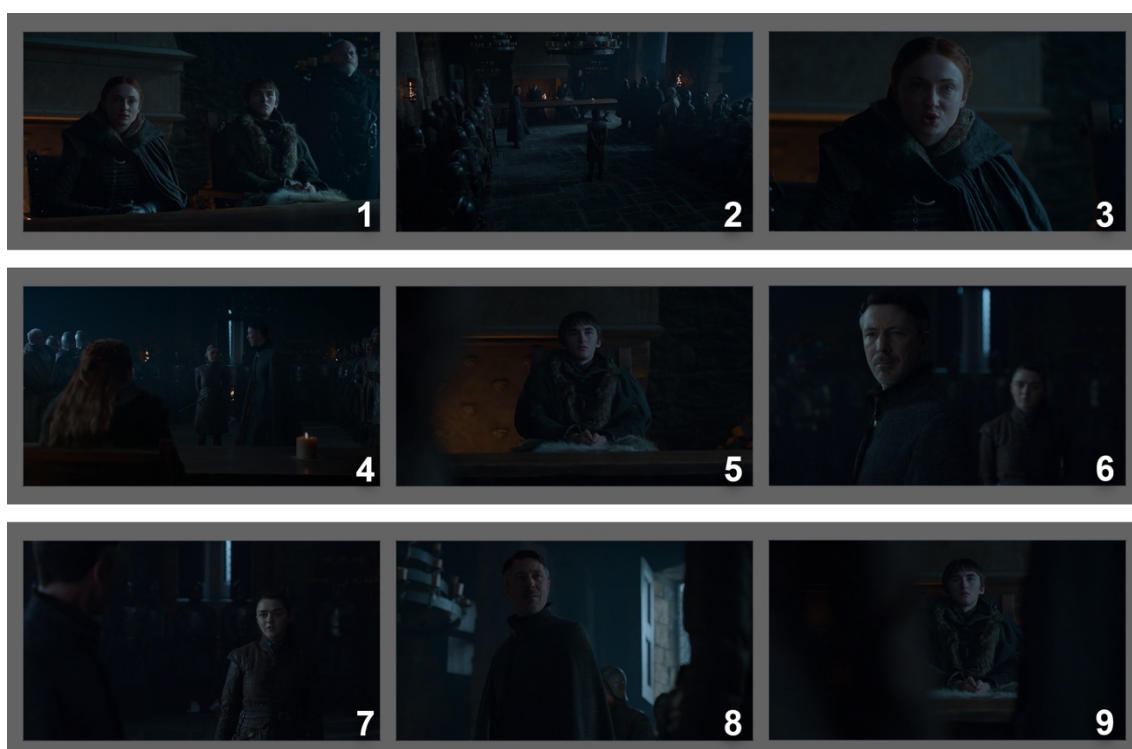


Figura 46. El elixir como prueba de que Bran es un héroe. Episodio 7x07. *El dragón y el lobo* [00:53:32 – 00:54:28]. Fuente: HBO (2017)

Sansa: ¡Hicieseis que tía Lysa enviara una carta a nuestros padres diciendo que los Lannister asesinaron a Jon Arryn cuando, en realidad, fuisteis vos! El conflicto entre los Stark y los Lannister, ¡fuisteis vos quien lo inició! ¿Lo negáis?

Meñique: ¡No conozco tal carta!

Sansa: ¡Conspirasteis con Cersei Lannister y Joffrey Baratheon para traicionar a nuestro padre, Ned Stark! ¡Gracias a vuestra traición fue encarcelado y luego ejecutado, acusado falsamente de traición! ¿Lo negáis?

Meñique: ¡Lo niego! ¡No estabais ninguno para ver lo que pasó! ¡Ninguno sabe la verdad!

Bran: Le pusisteis un cuchillo en la garganta. (Meñique se gira hacia él, sorprendido)

Dijisteis: os advertí que no confiarais en mí. (Meñique lo mira, extrañado).

Arya: Y dijisteis a nuestra madre que este cuchillo era de Tyrion Lannister (desenvainando la daga de acero valyrio), pero era otra de vuestras mentiras... ¡Era vuestro!

Sansa comienza a lanzar acusaciones contra Meñique. Empieza con las que ella misma ha presenciado –el asesinato de Lysa–, pero él alega que lo hizo por protegerla. Continúa con otras que le podrían haber sido confiadas por Lysa (Figura 46.1), pero Meñique lo niega (Figura 46.2). Los planos se van cerrando conforme la intensidad de las acusaciones –y la posibilidad de que la fuente sea Bran– se acentúan. Así, cuando Sansa lo acusa de haber traicionado a Ned (Figura 46.3), lo hace en primer plano y visiblemente airada. Meñique lo niega todo (Figura 46.4), esgrimiendo que nadie puede saber la verdad, pero interviene Bran, describiendo la escena en que Meñique traiciona a Ned (Figura 46.5). Lord Baelish se gira hacia él, en primer plano, extrañado, sin saber qué responder ni cómo lo ha averiguado (Figura 46.6). Cuando Arya prosigue desvelando cómo mintió a Catelyn, Meñique no entiende la situación (Figura 46.8) y se gira hacia Bran, que le devuelve la mirada, fijamente, sin mostrar ninguna emoción. La Figura 46.9 representa la demostración, a ojos de Meñique, de que Bran es verdaderamente el Cuervo de Tres Ojos, que ha superado la aventura y que ha regresado con el elixir.



Figura 47. La justicia poética del castigo de Meñique. Episodio 7x07. *El dragón y el lobo* [00:54:29 – 00:56:11]. Fuente: HBO (2017)

Meñique: Lady Sansa, os conozco desde niña... ¡Siempre os he protegido!

Sansa: ¿Protegerme? ¿Vendiéndome a los Bolton?

Meñique: Si pudiésemos hablar a solas... ¡Os lo explicaría todo!

Sansa: A veces, cuando intento entender los motivos de una persona, juego a una cosa.

Me he puesto en lo peor... ¿Cuál es la peor razón que tenéis para enfrentarme con mi hermana? ¡Es lo que hacéis! ¡Es lo que siempre habéis hecho! Enfrentar a familiar con familiar, a hermana con hermana... Es lo que hicisteis con mi madre y mi tía Lysa, ¡y eso intentasteis hacer con nosotras!

Meñique: Sansa, por favor...

Sansa: Aprendo despacio, es cierto. Pero aprendo.

Meñique: ¡Dadme ocasión de defenderme! ¡Me la merezco! (Sansa se echa hacia atrás y baja la mirada. Meñique se dirige a Lord Royce) Soy el Lord Protector del Valle ¡y exijo que me escoltéis al Nido de Águilas!

Lord Royce: ¡Creo que no!

Meñique: ¿Qué? (Contrariado, se vuelve hacia Sansa y se arrodilla llorando) ¡Sansa, os lo ruego! ¡Amé a vuestra madre desde que era niño!

Sansa: Y aún así la traicionasteis...

Meñique: ¡Os amaba! ¡Más que a nadie!

Sansa: Y no dudasteis en traicionarme. Cuando me trajisteis a Invernalía, me dijisteis que no hay justicia en el mundo, a menos que la hagamos... (Mira a Arya y asiente) Gracias por vuestras muchas lecciones, Lord Baelish... ¡Jamás las olvidaré! (Arya se acerca a Meñique).

Meñique: Sansa... (Arya lo degüella).

Vogler (2002) considera que la recompensa y el castigo es una función específica de esta etapa, devolviendo así “el equilibrio al mundo de la historia” y transmitiendo “una sensación de plenitud” (p.258). El equilibrio que devuelve la muerte de Meñique es, como mencionamos arriba, el de la unidad familiar de los Stark, a quienes estaba enfrentando. Por otra parte, el espectador puede sentir que se ha equilibrado el mundo de la historia porque, al fin, se ha vengado la muerte de Ned, aquella que fuera la primera baja entre los héroes de Poniente (1x09) y que parecía haber caído en el olvido.

La sensación de plenitud, no es solo la que puede sentir el público al ver que el villano ha recibido su castigo, sino también el de Arya y Sansa, que han vengado a su padre –de sus hijos, ellas fueron las únicas testigos de su repentina ejecución– y, en el caso de Sansa, también se ha resarcido por ser vendida a Ramsay.

En cuanto a la justicia poética –si no pareciese justo ya que Meñique pagase por sus muchas traiciones–, se expresa mediante varios detalles de la secuencia. En primer lugar, como vemos en las Figuras 43.1 y 43.2, Meñique intenta convencerla para hablar a solas con ella, pero Sansa le responde que cuando intenta entender los motivos de una persona, juega a una cosa. Esa frase resulta irónica, pues es el consejo que le dio el propio Baelish para que sospechase de Arya. En segundo lugar, Meñique exige a Lord Royce que los escolte al Nido de Águilas, pero este se niega (Figura 47.3). Esta imagen guarda relación con el momento en que Ned entra en el Salón del Trono –y en su odisea–, pensando que cuenta con la lealtad de los Capas Doradas, y Janos Slynt se

vuelve contra él –conspirando con Cersei y Meñique–. En tercer lugar, Meñique es degollado por Arya (Figura 47.9) con la espada de acero valyrio que él le dio al asesino de Bran y, después, al propio Bran. La ejecución en sí, también guarda similitud con la odisea de Ned, a quien Meñique redujo, sorprendiéndole por la espalda y poniéndole un cuchillo en el cuello. Finalmente, toda la escena (desde la Figura 45) se presenta como una trampa que pilla por sorpresa a Meñique, de la misma manera que la odisea de Ned se presenta como una trampa en que este es sorprendido por Meñique.

El elixir es, en la escena que hemos visto arriba, algo intangible que cumple funciones diversas y tiene la capacidad de restaurar el mundo ordinario. El castigo de Meñique, aunque no es la muestra más relevante del elixir en el desarrollo de la trama, pues el Rey de la Noche y la identidad de Jon van a ser más determinantes en Poniente, sí que tiene trascendencia en la historia. Por un lado, se ha vengado la muerte del primero de los héroes que mueren en la serie. Por otro, ha servido para restaurar la armonía en la familia Stark.

Además, de las recompensas que conlleva el elixir, sería la única que podría haber supuesto una recompensa para el propio Bran. No llega a ser así, pues, como Bran murió en la cueva, no siente la necesidad de obtener esa recompensa, pero sí la hubiese querido, habría sido esa: acabar con quien provocó la muerte de sus padres, el inicio del conflicto, la quema de Invernalía, e intentó matarlo.

4.3.3. Transformaciones del héroe

A continuación estudiaremos cómo Bran encarna algunas de las diferentes transformaciones del héroe propuestas por Campbell (1959).

4.3.3.1. El héroe primordial y héroe humano

Al inicio de la serie se presenta también como un niño normal, pero con el desarrollo de la trama vemos que también posee cualidades mágicas: no sólo es un *cambiapielles* – puede introducirse en el cuerpo de animales– sino que, además, es el *Cuervo de Tres Ojos*. A raíz de despeñarse desde lo alto de una torre –arrojado al vacío por Jaime Lannister, en un intento de deshacerse de él, para que no revelase que acababa de ser testigo del incesto entre Jaime y Cersei– y quedar paralítico, Bran empieza a tener vívidos sueños en los que está dentro del cuerpo de su lobo, Verano. Tarda en darse cuenta de que estos sueños son reales, y de que puede controlar este don para introducirse en los animales cuando quiera, pero con práctica y la ayuda de Jojen Reed, aprenderá a utilizar este poder.

Bran tiene además sueños proféticos; incontrolables en un inicio, pero que, tras suceder al anciano como *Cuervo de Tres Ojos*, podrá manejar a voluntad para ver el pasado, el presente y el futuro. Los poderes de Bran no han dejado de evolucionar y aumentar a lo largo de las temporadas, pudiendo visitar un momento concreto de la historia, introducirse en personas –entra en el cuerpo de Hodor para bloquear la puerta y escapar del ejército de los muertos–, e incluso alterar las líneas temporales, ya que puede actuar en el pasado.

4.3.3.2. La partida del héroe

La partida del héroe se presenta en Bran en forma de muerte simbólica. Bran asume su destino al convertirse en el Cuervo de Tres Ojos y, cuando presencia la muerte del

anciano en su visión, está contemplando en realidad la muerte de su ego, la del niño humano que era.

De la misma manera que Ned asevera haberse preparado para morir hace tiempo; Bran sabe que su destino es ser el Cuervo de Tres Ojos.

4.3.3.3. El héroe como redentor del mundo

Aunque durante la mayor parte de su viaje no ha un papel muy activo como redentor – porque apenas se ha relacionado con el resto de personajes principales, no porque no haya hecho importantes revelaciones para la trama–, cabe incidir en que Bran es el único héroe que completa su viaje y retorna con el elixir.

El joven Stark, desde que se convierte en el Cuervo de Tres Ojos, no solo puede acceder a cualquier punto que desee en la línea temporal, sino que puede crear líneas temporales diferentes, actuando en el pasado.

Bran, además, ha cambiado, ha ascendido a un nivel de consciencia supremo, porque lo que ha dejado de ser el heredero de Invernalicia, un mero señor feudal, para acceder a un nivel superior de conocimiento.

Las visiones de Bran, su omnisciencia, guiarán al resto de personajes para alcanzar sus propósitos, ya sean la venganza por la muerte de Ned –Arya y Sansa–, la anagnórisis –Jon Nieve– o el punto débil del Rey de la Noche, que viene a destruirlo todo y cuyos pasos son seguidos de cerca –mentalmente– por Bran.

El Cuervo de Tres Ojos no solo puede ver la verdad de la fuerza creadora primigenia en toda su esencia, sino que además, forma parte de ella; se ha reencontrado con el Padre y se han hecho uno.

4.3.4. Temas del mito

A continuación examinaremos los temas del mito (Kirk, 2006), que aparecen relacionados con Bran, por temporadas.

Tabla 17. Temas del mito que aparecen en Bran Stark, por temporada

TEMAS DEL MITO EN BRAN STARK								
TEMA	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	TOTAL
Profetas y videntes	3	3	4	3		8	9	30
Alma externa o prenda de vida	1	-	2	4		1	-	8
Gigantes, monstruos y serpientes	3	-	1	1		2	1	8
Armas especiales	1	-	1	1		2	1	6
Metamorfosis	-	1	-	-		2	2	5
Realización de una tarea o misión de búsqueda	-	1	1	1		-	1	4
Reemplazo de los padres o mayores en edad	1	-	1	-		-	-	2
Castigo por impiedad	-	-	1	-		-	-	1
Relaciones incestuosas	1	-	-	-		-	-	1
Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	-	-	-	-		-	1	1
Disputas de familia	-	1	-	-		-	-	1
Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	-	-	-	-		-	1	1

T = Temporada. TOTAL = suma de las temporadas. Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Examinando la Tabla 17 podemos comprobar cómo el tema de Profetas y videntes ha sido el que más peso ha tenido en este personaje durante todas las temporadas en que aparece. La temporada 5 está sombreada por ser la única en que el propio personaje no tiene metraje.

El tema de Gigantes, monstruos y serpientes también está presente a lo largo de las temporadas, pero con mayor presencia en la primera, pues hace aparición Verano –y sus hermanos– un lobo huargo que es adoptado por Bran y se convierte en su compañero inseparable. También se introduce la trama de los Caminantes Blancos, siendo Bran el primero de los Stark en plantearse su existencia.

Cabe mencionar que la mayoría de los temas que aparecen en la temporada 7, se manifiestan en Bran a través de sus visiones. Así, al de Hija infiel, nos remite la narración que hace Bran a Sansa de su noche de bodas con Ramsay; al de Hijos que vengan a sus madre, aunque quien dicta la sentencia contra Meñique es Sansa, y Arya quien la ejecuta; ambas conocen la verdad por boca de Bran.

La tarea o misión de búsqueda que emprende en la temporada 7, al contrario que la de las temporadas 2, 3 y 4 –que comprende la búsqueda del Cuervo de Tres Ojos–, no la realiza por un bien propio, sino a petición de Sam, para descubrir que quién es realmente Jon Nieve.

Por otro lado resulta interesante cómo Bran es uno de los poco personajes en los que aparece el tema de Castigo por impiedad; no obstante, el héroe no actúa como castigador ni castigado; simplemente relata la historia del Cocinero Rata a Jojen, Hodor y Meera. Esta secuencia antecede a otra en la Walder Frey se jacta de su victoria en la Boda Roja, y componen una unidad semántica: el trasfondo de la historia de Bran refleja el crimen que ha cometido Frey al asesinar a sus huéspedes bajo su techo. El castigo que los dioses impusieron al Cocinero Rata, según el relato de Bran, resulta ser el mismo que Arya le impone a Walder Frey antes de asesinarlo: comerse a sus hijos.

Si procedemos a una visión global de los temas del mito que aparecen en Bran en la suma de todas las temporadas, comprobamos que, efectivamente, el tema más recurrente es el de Profetas y videntes, con un 44% del total.

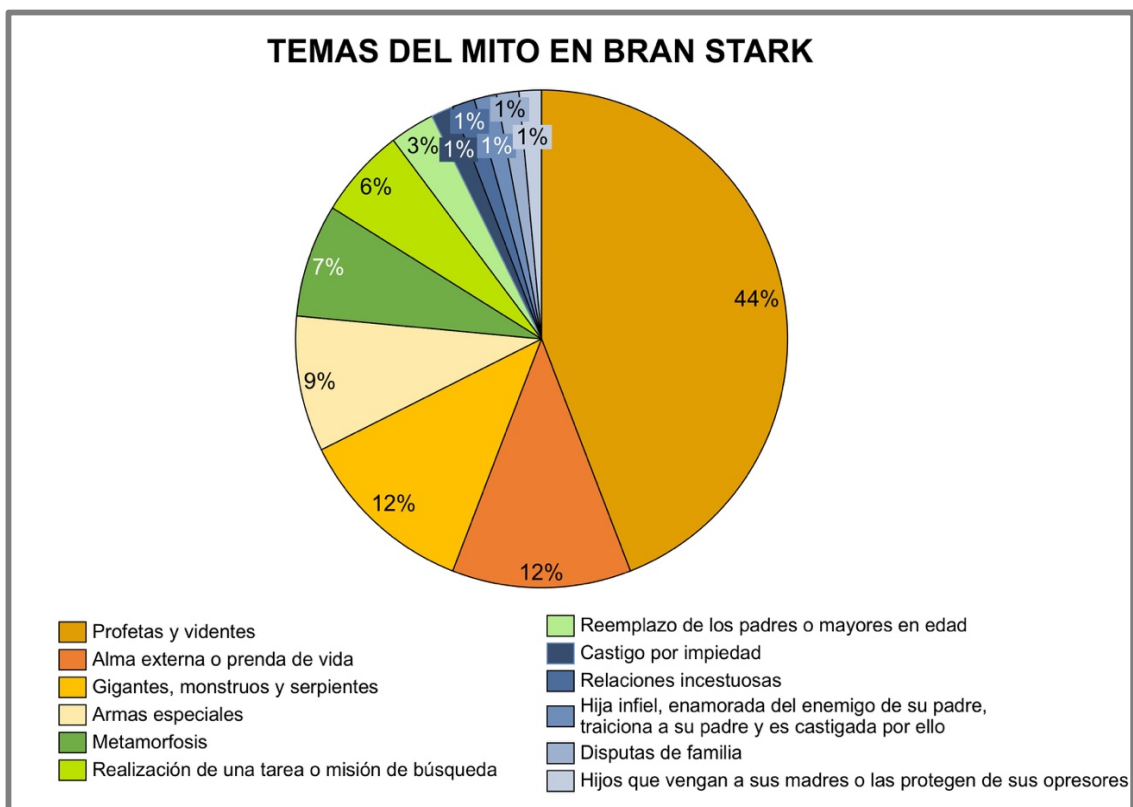


Figura 48. Temas del mito en Bran Stark. Fuente: Elaboración propia

A tenor de la Figura 48, podemos constatar que el viaje de Bran es, de todos los héroes analizados, el que se ve más relacionado con lo fantástico. Así, el tema de Profetas y videntes es el que ocupa un mayor porcentaje del total, ya que toda la aventura de Bran pasa por desarrollar sus poderes y convertirse en el Cuervo de Tres Ojos.

Otros dos temas muy recurrentes en este personaje son el de Alma externa o prenda de vida (12%) y el de Gigantes, monstruos y serpientes (12%). El primero se representa mediante la capacidad de Bran de introducirse en otros cuerpos, ya sea en Verano, en Hodor, o en cuervos. Este tema aparece muy pronto en la serie, en el segundo episodio de la temporada, antes incluso de que el público o el propio Bran entiendan qué significa: en el momento en que Ned sacrifica a Dama, Bran despierta del coma. Podríamos inferir, por tanto, que durante su coma, Bran había sobrevivido en el cuerpo de la loba y, al morir, esta, retorna a su cuerpo humano.

El segundo tema, aparece fundamentalmente relacionado con los lobos huargos y con los Caminantes Blancos. Bran está presente en el momento en que descubren la camada de lobos y suplica a su padre poder adoptarlos. Además, si todos los chicos Stark tienen un vínculo especial con su lobo, Bran es el que ha establecido una relación más fuerte con Verano, ya que, gracias a sus poderes, puede dominarlo a voluntad. En cuanto a los Caminantes Blancos, si Jon es quien se enfrenta a ellos un mayor número de veces – físicamente–, Bran es el primero en creer en su existencia y el único que tiene el conocimiento para combatirlos. No es baladí que, mientras el Rey de la Noche nunca se ha propuesto acabar con Jon en concreto, sí lo hace con Bran –y con el anciano Cuervo de Tres Ojos– al que le deja su marca para poder seguirlo.

En menor medida aparecen los temas de Armas especiales (9%), Metamorfosis (7%) y Realización de una tarea o misión de búsqueda (6%). Las armas especiales se dividen en dos grupos: las que dependen directamente de la magia y las que no. Así, en el primer grupo encontramos como arma especial que Bran sea capaz de incidir en los hechos del pasado; no solo visitando sus visiones, sino interactuando con otros personajes en ellas. El Rey de la Noche parece tener algún poder parecido dentro del mundo onírico pues, en la visión de Bran, es capaz de verlo, tocarlo y dejarle su marca; esta marca le permite rastrear a Bran y romper el encantamiento que protegía la cueva del Cuervo de Tres Ojos. Asimismo, de la mano de Bran y Benjen, el espectador descubre que el Muro es un arma especial en sí misma, pues sus muros están protegidos por multitud de encantamientos que impiden el paso a los muertos.

Por otro lado, encontramos las armas especiales que no son mágicas propiamente: el acero valyrio y el vidriagón. Bran descubre el poder del acero valyrio gracias a Sam, que asegura haber matado con él a un Caminante Blanco. Más tarde, en una de sus visiones descubre que esta es un arma mortal para ellos, pues fue lo que utilizaron los Hijos del Bosque en primera instancia para crearlos –hundiéndole una hoja de vidriagón en el corazón al Rey de la Noche–. En cuanto al acero valyrio, Bran recibe de Meñique una daga de este material, concretamente la que se usó para intentar asesinarlo mientras estaba en coma. Bran, no obstante, se la regala a Arya que la usa por primera vez para degollar a Meñique. Bran puede ver el futuro y sabe quién está en la lista de Arya, de

manera que este regalo es intencional, espera que la emplee con alguien en concreto. La muerte de Meñique con esta daga tiene un tinte de justicia poética; no obstante, podemos esperar que durante la última temporada, alguien más sucumba ante esta daga.

La metamorfosis aparece en Bran a través de su capacidad de *cambiapielles*, pudiendo introducirse y controlar a otros seres vivos. Al principio lo hace en sueños, de manera inconsciente, pero poco a poco empieza a sospechar que los sueños no son tales hasta que conoce a Jojen Reed, quien le enseña a utilizar sus poderes. Aunque sea capaz de entrar en otros cuerpos, corriendo el riesgo de asumir para siempre su nueva identidad y olvidar la anterior –como le advierte Jojen–; la metamorfosis definitiva es la que se da al transformarse en el Cuervo de Tres Ojos, cuando, según sus propias palabras, no ha olvidado lo que es ser Brandon Stark, pero ahora recuerda mucho más.

En cuanto a la Realización de una tarea o misión de búsqueda, el tema se plantea de la mano del Maestre Luwin, que alienta a los chicos Stark a llegar hasta el Castillo Negro para buscar la protección de Jon tras la quema de Invernalía. Durante el camino, esta tarea cambia de naturaleza por la intervención de Jojen Reed, quien convence a Bran de que no allí a donde debe ir, sino más allá del Muro para hallar al Cuervo de Tres Ojos. Esta misión de búsqueda es completada con éxito al final de la temporada 4, momento en que Bran, Meera, Hodor y Verano consiguen entrar en la cueva.

El resto de temas que aparecen en Bran lo hacen de forma casi anecdótica; aunque no por ello son irrelevantes en la trama global de la serie. Así, el de Relaciones incestuosas (1%), aunque no aparece mucho, introduce al espectador un secreto –el de la relación entre Cersei y Jaime– que es trascendental en el conflicto Lannister-Stark y en la Guerra de los Cinco Reyes. Asimismo, es este descubrimiento el que lleva a Bran a perder la movilidad y obtener las visiones, provocando la llamada de la aventura.

En cuanto al Reemplazo de padres o mayores en edad (3%), es un tema que sirve para poner de relieve las cualidades de Bran como héroe y como gobernante. La primera vez que aparece este tema es cuando Robb marcha a la guerra y Bran ocupa su posición como Señor de Invernalía. Durante su gobierno, podemos comprobar cómo ejerce su

poder con sabiduría, honor y justicia. Es precisamente como Señor de Invernia cuando vemos su primera manifestación de la marca del héroe: el sacrificio; prefiriendo rendir el castillo a Theon antes que ver a sus gentes masacradas. Más adelante este tema vuelve a manifestarse, en este caso siendo Bran el que cede su posición como heredero, primero a Rickon –al ponerlo a salvo y no dejar que lo acompañe más allá del Muro– y después a Sansa –cuando expone que él no puede ser Señor de nada–.

4.4. EL ANTIHÉROE: TYRION LANNISTER

Tyrion es el hijo menor de Tywin Lannister, Señor de Roca Casterly y Guardián del Occidente. Es hermano de los mellizos Cersei y Jaime. Nació con enanismo y, durante el parto, su madre murió. Por estos motivos su padre y su hermana siempre lo han despreciado y maltratado desde la infancia. La única persona que le profesa amor genuino es su hermano Jaime.

Tyrion es el más inteligente de los hijos de Tywin y el único que, realmente, ha heredado de su padre su talento político. A diferencia de Tywin, sin embargo, Tyrion sí que siente misericordia y empatía, teniendo debilidad por los afligidos, ya que él mismo ha sufrido discriminación durante toda su vida.

4.4.1. Arquetipo

Tyrion Lannister se enmarca en lo que Vogler (2002) consideraría un tipo de antihéroe; concretamente, el del “antihéroe herido” (p.72). En la tabla a continuación veremos cómo el personaje cumple con las características del arquetipo.

Tabla 18. El arquetipo en Tyrion Lannister

TYRION LANNISTER COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
IDENTIFICACIÓN CON EL PÚBLICO	Tyrion se presenta como un personaje ocurrente y divertido; de buen corazón, pero infravalorado por ser enano y tratado como la oveja negra de la familia.	1x01 1x02 1x03 1x04 1x08
CRECIMIENTO	Tyrion aprende a utilizar su ingenio y no su apellido para lograr el reconocimiento. Así como a valorarse a sí mismo, independientemente de que su familia reconozca o no sus méritos.	2x09 4x10 5x08 6x10
ACCIÓN	Tyrion llega a Invernalía con la comitiva real.	1x01
	Tyrion visita el Muro con Jon Nieve.	1x02 1x03
	Tyrion es capturado por Catelyn Stark, acusado del intento de asesinato de Bran, y llevado al Nido de Águilas. Este prendimiento provoca el ataque de Jaime a Ned.	1x04 1x05
	Tyrion logra escapar del Nido de Águilas tras un juicio por combate y se dirige al campamento de Tywin. Es asaltado por las tribus de las colinas, pero convence a su jefe para que lo escolte a cambio de armas.	1x06 1x08
	Tyrion es nombrado por Tywin Mano del Rey, para que ejerza el cargo en su ausencia.	1x10
	Tyrion elimina a los traidores de la corte,	2x02

TYRION LANNISTER COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	desterrando a Janos Slynt y encerrando a Pycelle.	2x03
	Tyrion pone en marcha un plan para recuperar a Jaime, ofreciéndole a Catelyn los restos de Ned y asegurando devolverle a sus hijas.	2x03
	Tyrion impide que Joffrey siga maltratando a Sansa.	2x04
	Tyrion traza un plan para la defensa de la ciudad, con la ayuda del piromante.	2x05
	Tyrion reprende a Joffrey por provocar al pueblo, lo golpea y lo insta a buscar a Sansa, a la que necesitan para poder recuperar a Jaime.	2x06
	Tyrion comanda la defensa de la capital ante el ataque de Stannis y logra destruir su flota.	2x09
	Tyrion es obligado a casarse con Sansa para asegurar el dominio sobre Invernal.	3x08
SACRIFICIO	Tyrion se sacrifica al liderar la defensa en la Puerta del Lodazal cuando Joffrey huye de la contienda.	2x09
	Al matar a su padre y huir de Poniente, Tyrion sacrifica su posición y el vínculo más importante que tiene: su hermano Jaime.	4x10
	Al dar muerte a Shae –en defensa propia– Tyrion sacrifica su esperanza de poder encontrar amor.	4x10
	Tyrion se arriesga a que Cersei lo mate	7x07

TYRION LANNISTER COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	cuando acude a reunirse con ella a solas, tratando de convencerla para que pacte una tregua con Daenerys y combatan juntas la amenaza del Rey de la Noche.	
ENFRENTAMIENTO CON LA MUERTE	A pesar de su poca habilidad en combate, lidera a las tribus de las colinas que combaten en vanguardia para Tywin.	1x09
	Cuando se lanza a la batalla en la Bahía del Aguasnegras es atacado por un Guardia Real y queda inconsciente.	2x09
	Tyrion no se resigna a ser condenado por un crimen que no ha cometido y pedir clemencia para ser enviado al Muro. En su lugar, se enfrenta a la posibilidad de la muerte exigiendo un juicio por combate.	4x06
	Tyrion se enfrenta a una muerte simbólica al rechazar el amor –dándose cuenta de que era falso– y al acabar con su padre, que le ha impedido evolucionar.	4x10
	Tyrion acompaña a Jon y Daenerys rumbo a Invernal, desde donde combatirán al Rey de la Noche, que representa a la muerte en sí misma para todos los mortales.	7x07
DEFECTOS	Su herida principal es la idea de que no puede ser amado. Esto conlleva también la necesidad de reconocimiento por parte de su familia, que rara vez obtiene. Se siente ve a sí mismo injustamente tratado como un monstruo, incapaz de aportar valor a su casa. Todo ello le lleva ser un cínico	1x01 1x09 2x05 3x01 3x10 4x02 4x06

TYRION LANNISTER COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	borracho y putaño, aunque son defectos que va corrigiendo tras superar la odisea.	4x10 5x01
VARIANTES DEL HÉROE	Antihéroe herido	1x09 2x05 4x06 4x10

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

Como vemos en la Tabla 18, la identificación con el público sucede pronto con Tyrion. Junto con Bran, es de los pocos personajes que logran identificación ya desde el primer capítulo de la serie y continúa con vida hasta el final de la temporada 7. Si bien la primera escena en que hace aparición el personaje es en un lupanar, hay que acudir a la conversación que mantiene con Jon Nieve (1x01) para lograr esa identificación: las motivaciones universales. El público se identifica aquí con Tyrion porque él, al igual que Jon Nieve, sufre una herida interna, la de no ser apreciado por su familia. La diferencia entre ambos es que Tyrion ha aprendido a usar un escudo y Jon aún se avergüenza de su condición.

La identificación con el público continúa a medida que avanza la 1ª temporada y se da a conocer al personaje: es un cínico, es sarcástico, le gusta provocar, pero tiene buen corazón. Es despreciado por su propia familia, aunque él los quiera; es prejuizado por el resto de nobles, por ser un Lannister, en primer lugar, y por su mala fama, en segundo; y es atacado por el resto, por ser enano.

El crecimiento del héroe se trata de un crecimiento psicológico, de una desvinculación con su familia o, al menos, con las relaciones tóxicas de su familia. Dado que su padre actúa indistintamente como mentor y como guardián del umbral, incluso como sombra, romper el vínculo con él será fundamental para su crecimiento.

Tyrion comienza siendo un chico rico al que nadie quiere, valiéndose de su apellido, del dinero de su familia y del temor que suscita su padre para sortear cualquier prueba que

se encuentre en el camino. A nivel interno, se ha creado un caparazón con el que repele cualquier ataque a su físico, empleando el sarcasmo y su afilada lengua para desarmar a quienes traten de mofarse. La inseguridad que le ha provocado su condición y el trato recibido por parte de su familia ha hecho que explote hasta el extremo el papel que han querido asignarle: un necio atrofiado. Sin embargo, Tyrion aprenderá a usar su ingenio –su mejor cualidad– para solventar los problemas que vayan surgiendo y, con él, logrará el reconocimiento externo que siempre ha deseado.

Aunque no es un guerrero, Tyrion es de los personajes más activos en *Juego de Tronos*. No solo por la presencia que tiene en la serie –el segundo personaje con más apariciones durante las primeras 7 temporadas–, sino por las tramas en que se ve involucrado. Es precisamente su apresamiento por orden de Catelyn Stark, el inicio de la guerra abierta entre ambas casas. En su papel como Mano del Rey durante la segunda temporada, demuestra mucha más inteligencia que Ned, comprendiendo cómo funcionan las insidias de la corte y eliminando a los potenciales traidores. Por otra parte, su gestión de la defensa de Desembarco del Rey ante el ataque de Stannis resulta una maniobra sumamente hábil, aunque no obtenga reconocimiento alguno por ello.

Tyrion demuestra ser capaz de sacrificarse en varias ocasiones. Si el sacrificio es la “disposición del héroe a desprenderse de algo de mucho” (Vogler, 2002, p.68), Tyrion no solo arriesga su propia vida, sino su posición en el mundo y su esperanza de hallar el amor.

Sacrifica su propia vida, siempre en pro de los inocentes, primero al liderar la defensa de la Puerta del Lodazal –cuando Joffrey huye de la batalla (2x09)–; y después al acudir en solitario a los aposentos de Cersei, con intención de convencerla para luchar contra el Rey de la Noche (7x07). Como vemos, Tyrion no se arriesga por sed de gloria o sangre, de hecho no tiene ninguna de ellas. Es consciente de sus limitaciones y siempre procura solventar las situaciones para salir de ellas con vida. No obstante, cuando se trata de salvar las vidas de miles de inocentes, su instinto de autoconservación de ve acallado por su heroísmo.

El sacrificio mayor de Tyrion, sin embargo, no es el de su vida, sino el de su posición y su esperanza de encontrar el amor. Cuando se enfrenta a la odisea y acaba con Tywin, matando al dragón que diría Vogler (2002), Tyrion pierde algo muy valioso, algo que le ha mantenido a salvo, seguro y en una posición preferente durante toda su vida: la influencia de pertenecer a la casa Lannister. Los que quedan en Poniente le desprecian por este acto. Los que viven allende el Mar Angosto no dan importancia a este apellido que tanto temor suscita en los Siete Reinos. A partir de aquí, Tyrion debe valerse por sí mismo exclusivamente. Pero al cometer este parricidio pierde también el amor. No solo porque estrangula a Shae, tras descubrir su traición, sino porque pierde a la única persona que siempre ha tenido debilidad por él, Jaime.

Como hemos visto, Tyrion es capaz de sacrificar su vida y enfrentarse a la muerte por el bien común, aun cuando no tiene habilidades guerreras. En dos ocasiones tiene un papel activo en la contienda, si bien su actitud no es la misma cuando su padre le obliga a hacerlo –intentando deshacerse de él (1x09)– que cuando él mismo se lanza a defender la ciudad (2x09). En general, podemos apreciar cómo es un héroe que lucha por seguir con vida, salvo cuando considera que la causa para enfrentarse a la muerte es justa, entonces lo hace sin miedo, sin reservas.

Así, cuando zarpa hacia El Norte para enfrentar a los Caminantes Blancos (7x07), se enfrenta a la muerte misma, que es lo que representa el Rey de la Noche, pero lo hace con decisión y coraje. También cuando exige un juicio por combate, tras ser acusado del envenenamiento de Joffrey (4x06), considera que no obtendrá justicia del tribunal y prefiere que los dioses decidan su destino.

Finalmente, los defectos del personaje son los que los enmarcan dentro de la variante del antihéroe herido, ya que todos tienen que ver con sus traumas. Los defectos de Tyrion son los “que proporcionan un destino al personaje” (Vogler, 2002, p.70). De esta manera, el rechazo de su familia le llevará a enfrentarse a ella; el desprecio de su padre le llevará a demostrar su valía; y su propia deformidad le llevará a querer proteger a los débiles.

Todo lo analizado en el arquetipo de Tyrion nos lleva a considerarlo un antihéroe herido, “un personaje cuyo comportamiento es muy parecido al de los héroes convencionales, pero que manifiestan un fuerte toque de cinismo o bien arrastran alguna herida” (Vogler, 2002, p.72). Tyrion es el único en su familia que realmente se comporta como un héroe convencional: su misión es la de proteger a los débiles y servir a su familia y al reino.

Protege a los débiles desde el primer capítulo de la serie, cuando aconseja a Jon Nieve que no se avergüence de su origen; también lo protege cuando es atacado por varios hombres de la Guardia de la Noche en el Castillo Negro. Diseña una montura adaptada para Bran, cuando este despierta del coma y no puede andar. Protege a la ciudad de Desembarco del Rey, a la de Meereen, y a todos los vivos cuando acepta enfrentar al Rey de la Noche. También sirve a su familia, primero, y al pueblo, después. Trata de lograr victorias para su casa, rescatar a su hermano, hacer una buena gestión como Mano del Rey y como Consejero de la Moneda. Este tipo antihéroe, sin embargo, rara vez logra ser reconocido por su heroísmo. Así, como le advierte Varys tras la batalla del Aguasnegras (2x10), nadie le concederá honor alguno, pero algunos saben que sin él la ciudad habría sucumbido.

4.4.2 El viaje del héroe

En este punto abordaremos las etapas del viaje del héroe de Tyrion Lannister, desde el inicio de la serie hasta el último episodio de la temporada 7. Es un análisis incompleto, de momento, pues no se ha finalizado la serie. No obstante tenemos suficientes datos como para confirmar el tipo de héroe que este personaje representa y, por tanto, identificar las primeras etapas de su viaje.

Tabla 19. Etapas del viaje del héroe de Tyrion Lannister

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
Primer Acto	1	El mundo ordinario	Tyrion acompaña a sus hermanos en el viaje a Invernalía. Sin embargo, no llega con ellos para ser recibido por los Stark, sino que se queda en un burdel hasta el banquete de bienvenida. Esa noche, en el castillo, conoce a Jon Nieve, a quien aconseja que no se avergüence de ser un bastardo, sino que lo use como escudo para que nadie trate de herirlo con ello.	1x01
			Tyrion desayuna con sus hermanos y sobrinos, aunque Cersei, que lo odia, no quiere que tenga trato con sus hijos. Cuando afirma que Bran se recuperará de la caída sufrida y que está deseando escuchar lo que tenga que contar, Jaime cuestiona su lealtad, aunque Tyrion asevera amar a su familia. Tyrion parte junto a Jon y Benjen rumbo al Muro.	1x02
			Cuando Benjen defiende que no son los salvajes los que le quitan el sueño, Tyrion responde que no cree en monstruos, gigantes y Caminantes Blancos. Cuando Jon es atacado por sus compañeros, Tyrion los detiene, asegurando que los denunciará a su hermana, la reina.	1x03
			Tyrion regresa a Invernalía en su camino	1x04

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>de vuelta a la capital y no es recibido con mucha cortesía por Robb. Tyrion adivina que Catelyn no está en el castillo. Le entrega a Bran el diseño de una silla especial que ha ideado para que, aún tullido, pueda montar a caballo. Robb se lo agradece y le ofrece hospitalidad, pero Tyrion prefiere quedarse en una hostería.</p> <p>Tyrion se encuentra con Catelyn –de incógnito– en una posada y ella solicita ayuda a 3 banderizos de su padre para prenderlo.</p>	
			<p>Tyrion se da cuenta de que no van hacia Invernalía, sino hacia el Nido de Águilas. Tyrion asegura que no tuvo nada que ver con el ataque a Bran, pero Catelyn está decidida a llevarlo a juicio. En el camino, las tribus de las colinas los atacan y Tyrion salva a Catelyn.</p> <p>En el Nido de Águilas, Robin quiere arrojar a Tyrion por la Puerta de la Luna, pero Catelyn dice que el Gnomo es su prisionero y que no sufrirá ningún daño, así que Lysa lo confina en una celda.</p>	1x05
			<p>Tyrion soborna al carcelero –Mord– para que le diga a Lysa que quiere confesar y lo lleven al salón. Una vez allí, empieza a confesar todas las gamberradas que ha hecho en su vida, pero le dicen que no es de eso de lo que se le acusa. Cuando</p>	1x06

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>vuelve a reafirmarse en su inocencia, Lysa quiere devolverlo a la celda, pero Tyrion exige un juicio por combate. Lysa lo acepta, pero impone que se celebre en ese momento. Como no pueden esperar a Jaime, Bronn se ofrece voluntario y derrota a Vardis Egen. Tyrion queda libre y, antes de abandonar El Nido de Águilas, paga a Mord por su ayuda.</p>	
			<p>Tyrion y Bronn se dirigen al campamento de Tywin cuando son emboscados por las tribus de la colinas. Tyrion llega aun acuerdo con Shagga, su líder, para que lo escolten hasta el campamento a cambio de buenas armas.</p> <p>Shagga lleva a Tyrion hasta Tywin y pide el pago acordado. Tywin pone como condición que combatan por él, por lo que Shagga exige que Tyrion luche con ellos contra Robb hasta que reciban el acero que les prometió.</p>	1x08
			<p>Tywin comunica a Tyrion sus planes de enviarlo a la batalla en vanguardia. Aunque Tyrion quiere negarse, la postura de Tywin es tajante.</p> <p>Bronn <i>roba</i> a Shae de la tienda de otro soldado y la lleva a Tyrion. Tyrion les cuenta a Shae y Bronn cómo se casó una vez con una chica que había rescatado en el camino y pensó que estaban</p>	1x09

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>enamorados, hasta que Tywin obligó a Jaime a confesarle la verdad: era una puta. Después le obligó a ver cómo sus hombres se acostaban con ella.</p> <p>Tyrion arenga a las tribus de las colinas y corren excitados a la lucha, pero uno golpea a Tyrion y lo deja inconsciente.</p> <p>Tyrion ha sobrevivido a la contienda.</p> <p>Bronn le dice que han ganado y Tywin, que había muchos menos hombres Stark de los que había dicho el explorador.</p>	
	2	La llamada de la aventura	<p>Tywin, alterado por la noticia del apresamiento de Jaime, echa a todo su Consejo de Guerra, menos a Tyrion. Le dice que tenía razón sobre la decapitación de Ned y se pregunta si erró al considerarlo un necio. Le ordena ir a Desembarco del Rey y ejercer de Mano del Rey en su nombre hasta que acabe la guerra.</p>	1x10
	3	El rechazo de la llamada	<p>Tyrion pregunta a Tywin para qué lo envía a Desembarco del Rey y por qué no escoge a otro.</p>	1x10
	4	El encuentro con el mentor	<p>Tywin quiere que Tyrion gobierne en su nombre y meta en vereda a Joffrey y a su madre, destruyendo a cualquiera en el que intuya el menor atisbo de traición. Cuando Tyrion pregunta por qué no envía a Kevan o a cualquier otro, Tywin responde que él es su hijo. También le ordena dejar a la ramera (Shae) en el campamento.</p>	1x10

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			Cuando Tyrion comunica a Shae que debe partir a Desembarco del Rey solo, ella se ofende, por lo que al final decide desobedecer a su padre y llevarla.	1x10
			<p>Tyrion llega a Desembarco del Rey y deja a Joffrey perplejo, pues no se lo esperaba ahí y no sabe a qué ha ido.</p> <p>Cuando entra en el Consejo Privado, Cersei lo recibe con la frialdad habitual y le pregunta qué hace ahí. Tyrion entrega a Varys el documento mediante el que su padre lo ha nombrado Mano del Rey en su ausencia. Cersei en un principio se niega a aceptarlo, se enfurece y hace salir a todos los consejeros. Una vez a solas, Tyrion le dice que ella misma se lo ha buscado por permitir la ejecución de Ned Stark y que por su error están perdiendo la guerra. Cersei acepta escuchar sus consejos con la esperanza de poder recuperar a Jaime.</p>	2x01
	Segundo Acto	6	<p>Las pruebas, los aliados, los enemigos</p> <p>Tyrion destierra a Janos Slynt al Muro y nombra a Bronn Lord Comandante de la Guardia de la Ciudad, por asesinar niños y haber traicionado a Ned. Cuando Cersei reclama a Tyrion, él le responde que el pueblo está en su contra por el asesinato de niños y Cersei calla. Tyrion se da cuenta de que Joffrey dio la orden.</p> <p>Tyrion hace una broma a Cersei sobre su relación con Jaime y ella responde</p>	2x02

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>mordazmente, aludiendo a cómo Tyrion mató a su madre al nacer.</p> <p>Tyrion va a sus aposentos y encuentra allí a Varys con Shae. Se siente intimidado y devuelve la amenaza a Varys.</p>	
			<p>Tyrion teme que le traicionen como a Ned Stark, por lo que urde un plan para desenmascarar a los miembros del Consejo Privado: se reúne por separado con Pycelle, Meñique y Varys y a cada uno le dice que piensa casar a Myrcella con un pretendiente diferente, les pide que hagan de casamenteros y les recuerda que la reina no debe saberlo. Cuando Cersei increpa a Tyrion por vender a su única hija como si fuese una yegua a Trystane Martell, Tyrion no se inmuta, pero ya ha descubierto al traidor: Pycelle, al que ordena encarcelar.</p> <p>Shae está aburrida de estar encerrada. Tyrion teme por ella y le advierte que han venido a un sitio peligroso y le confiesa que es su debilidad. Con ayuda de Varys, Shae se convierte en doncella de Sansa, lo que la mantendrá a salvo.</p> <p>Varys pregunta a Tyrion por Pycelle, y afirma que el Consejo Privado merma por momentos. Tyrion responde que el Consejo ha traicionado a las anteriores Manos y que él no quiere ver su cabeza en una pica. Varys empieza a mostrarle cierta</p>	2x03

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>admiración.</p> <p>Meñique se molesta por haber sido engañado, pero Tyrion vuelve a ofrecerle Harrenhal si culmina una nueva empresa: negociar con Catelyn la liberación de Jaime y entregarle los restos de Ned.</p>	
			<p>Tyrion impide que Joffrey siga torturando a Sansa. Preocupado porque Joffrey es un tirano sádico e impredecible decide enviarle dos prostitutas a su cámara, pero Joffrey prefiere torturarlas.</p> <p>Lancel lleva a Tyrion una orden de Cersei de que libere a Pycelle. Tyrion adivina que ambos tienen una aventura y amenaza con decírselo a Joffrey. Para comprar su silencio, Lancel acepta ser su espía.</p>	2x04
			<p>Tyrion advierte a Cersei que los banderizos de Renly se unirán a Stannis, pero ella asegura que el rey se está ocupando del tema y da por concluida la conversación.</p> <p>Lancel se reúne con Tyrion y, en confidencia, le desvela que el arma secreta de Cersei es el <i>fuego valyrio</i>.</p> <p>Tyrion pasea por el mercado con Bronn y oye el discurso de un ciudadano contra Joffrey y Cersei, pero también contra él, lo que le parece injusto porque precisamente intenta salvarlos.</p> <p>Tyrion visita al piromante, quien se vanagloria de su receta de <i>fuego valyrio</i> y</p>	2x05

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			le muestra a Tyrion el arsenal con 7.811 vasijas. Tyrion le ordena dejar de fabricar <i>fuego valyrio</i> para la Reina y empezar a fabricarlo para él.	
			<p>Cersei está furiosa por la partida de Myrcella y amenaza a Tyrion con vengarse.</p> <p>Cuando la comitiva regresa de despedir a Myrcella, estalla una revuelta contra la familia real. Una vez <i>intramuros</i>, Tyrion reprende a Joffrey por haber enfurecido a la turba y provocado el ataque. Joffrey sigue rabioso y humillado, gritando que no puede hablarle así a un rey. Tyrion le abofetea y le hace notar que la mano no se la ha caído de la muñeca. Cuando Joffrey no muestra ninguna preocupación por haber perdido a Sansa, Tyrion le dice que la necesitan para recuperar a Jaime. Tyrion manda a Meryn Trant a buscar a Sansa, pero él se niega y responde que sólo obedece las órdenes del rey.</p>	2x06
			Tyrion advierte a Cersei que debe controlar a Joffrey. Ella asegura que lo ha intentado, pero se da cuenta de que su hijo es un monstruo y que quizás sea su propio castigo –por el pecado del incesto–. Tyrion intenta animarla y le dice que sus otros dos hijos han salido bien.	2x07
			Tyrion está preocupado por el inminente	2x08

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>ataque de Stannis. Varys y Bronn le ayudan a planear la defensa.</p> <p>Cersei quiere impedir que Joffrey participe en la batalla, pero Tyrion le asegura que su presencia es fundamental para que las tropas luchan con ahínco. Cersei le dice entonces que tiene a su ramera. Tyrion pide verla para cerciorarse de que sigue viva y Cersei le muestra a Ros. Tyrion actúa como si fuera ella y amenaza a su hermana. Después va a ver a Shae y le advierte que deben tener más cuidado, pues hay gente que quiere dañarlo. Ella responde que no permitirá que nadie lo dañe; se prometen fidelidad.</p> <p>Varys alaba el trabajo de Tyrion como Mano del Rey.</p>	
			<p>Tyrion intenta convencer a Shae de que se vaya y huya de la guerra, pero ella quiere quedarse junto a él.</p> <p>Varys entrega a Tyrion un mapa de los túneles subterráneos de la ciudad, pero Tyrion se niega a escapar. Varys le advierte que Stannis cuenta con el apoyo de Melisandre y sus fuerzas oscuras, y que Tyrion es el único hombre capaz de detenerlo.</p> <p>Joffrey, que desconoce el plan de defensa, pregunta por qué no está su flota. Joffrey está nervioso y asustado, pero Tyrion dice</p>	2x09

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>que están esperando a su señal. Un único barco sale desde la costa y se dirige hacia las naves de Stannis, Bronn dispara una flecha en llamas y hace estallar el barco.</p> <p>Tyrion ordena a los arqueros disparar flechas ardiendo a las barcas de Stannis, que están ya arribando a tierra.</p> <p>Cuando Joffrey abandona a sus hombres para ponerse a salvo –desoyendo a su tío–, Tyrion se pone al mando. En un primer momento los soldados se han acobardado, pero Tyrion los arenga y se lanzan a luchar. Tyrion está repeliendo con éxito las fuerzas de Stannis, los soldados corean su nombre, pero Mandon Moore, un guardia real, intenta matarlo aprovechando el tumulto. Solo consigue darle un tajo en la cara, cuando Podrick acaba con él. Tyrion pierde la consciencia.</p>	
			<p>Tyrion despierta en una habitación pequeña y oscura. Pycelle le informa de que Tywin venció a Stannis y que esos serán sus nuevos aposentos ahora que ha dejado de ser Mano del Rey.</p> <p>Varys va a visitar a Tyrion y le revela que fue Cersei quien ordenó a Mandon Moore matarlo. También le informa de que Bronn ha sido destituido y los Capas Doradas ahora son fieles a Tywin o a Cersei. La Araña se despide de Tyrion, ya que</p>	2x10

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>pasarán un tiempo sin verse, pero reconoce que, aunque pocos le darán el crédito, él sabe que Tyrion salvó la ciudad.</p> <p>Shae va a ver a Tyrion, que tiene una cicatriz enorme en la cara. Ella se asegura que no le importa su dinero y que quiere huir con él. Le propone ir juntos a Pentos antes de que intenten matarlo de nuevo, pero Tyrion no puede; dice que su sitio está en Desembarco del Rey, que es lo que sabe hacer y lo que le gusta. Shae decide quedarse con él.</p>	
			<p>Cersei visita a Tyrion en su habitación; él tiene sus reservas a la hora de abrirle la puerta, pero finalmente la deja pasar, siempre que entre sola. Cersei pregunta por qué Tyrion ha pedido audiencia con Tywin y él se limita a esgrimir que es su padre y que no lo ha visitado desde que llegó.</p> <p>Cersei le advierte que no la difame, a lo que Tyrion responde que decir la verdad no es difamar. Bronn llega a la puerta de Tyrion, pero se encuentra a Meryn Trant flanqueándola. Están a punto de enfrentarse cuando sale Cersei y se va con sus guardias. Bronn le exige a Tyrion que le doble el sueldo, ya que ahora es “<i>sir</i> Bronn del Aguasnegras”.</p> <p>Tywin cree que sobrevaloró a Tyrion y erró al darle poder y autoridad como Mano</p>	3x01

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>del Rey. Le echa en cara que se trajese a Shae a la capital, desobedeciendo una orden explícita. Tyrion replica que él comandó la defensa mientras Joffrey se escondía y que quiere algún reconocimiento por ello. Tyrion le pide ser su heredero, pero Tywin se niega rotundamente. En cambio, le dará mejores aposentos, un cargo en el gobierno y una esposa adecuada; además, amenaza con ahorcar a la próxima ramera.</p>	
			<p>Tyrion advierte a Shae que no debe ir a sus aposentos porque Tywin cumplirá su amenaza y la ahorcará. Shae siente celos cuando Tyrion observa que Sansa es guapa.</p>	3x02
			<p>Tywin nombra a Tyrion nuevo Consejero de la Moneda.</p> <p>Tyrion está con Bronn examinando la contabilidad. Se da cuenta de que la Corona está endeudada, ya que Meñique llevaba años pidiendo dinero prestado a Tywin y al Banco de Hierro de Braavos.</p>	3x03
			<p>Tyrion interroga a Varys sobre el intento de Cersei de acabar con él en el Aguasnegras. Varys niega tener pruebas, sólo rumores, pero le aconseja paciencia si quiere venganza.</p>	3x04
			<p>Tywin le informa de que los Tyrell estaban conjurando para casar a Loras con Sansa,</p>	3x05

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>por lo que Tyrion se casará con ella antes. Tyrion rehúsa, dice que la chica ya ha sido bastante maltratada por Joffrey. Cersei, burlona, le dice que es más de lo que se merece. Tywin dice que Cersei se casará con Loras. Ella grita y se niega, pero Tywin no cede.</p>	
			<p>Tyrion y Cersei hablan sobre cómo podrían librarse de sus respectivas bodas. Cersei reconoce que Tyrion salvó la ciudad del ataque de Stannis. Tyrion le pregunta si ella dio la orden a Mandon Moore de asesinarlo y Cersei calla. Tyrion comprende entonces que fue Joffrey, pero Cersei le asegura que su hijo no volverá a intentar nada con Tywin ahí. Tyrion intenta animarla y le dice que al menos ella podrá escapar cuando Jaime regrese. Tyrion entra en la habitación de Sansa para hablar con ella a solas, pero Shae pregunta por qué tiene que hablar con ella. Sansa lo apremia a hablar delante de Shae, y él le informa de que se casará con ella.</p>	3x06
			<p>Shae está celosa por la boda de Tyrion con Sansa. Vuelve a pedirle que crucen el mar y huyan juntos, pero Tyrion dice que no puede hacer eso. Él le ofrece comprarle una casa con doncellas y guardias; le asegura que siempre será su señora. Shae responde que no, que es su puta y cuando</p>	3x07

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			se canse de ella ya no será nada.	
			<p>Tyrion le asegura a Sansa que él no pidió ese compromiso. Le promete que nunca le hará daño; que será su esposa, no su prisionera. Cuando llegan al altar y entrega a la novia, Joffrey se lleva el banquillo que había dispuesto para Tyrion, obligando a Sansa a agacharse para que su esposo le ponga la capa y provocando las mofas del público. Tywin desaprueba el comportamiento de su nieto.</p> <p>Durante el banquete nupcial, Tyrion está evidentemente borracho y Tywin le reprende por ello. Le dice que debe funcionar para hacerle un hijo a Sansa lo antes posible. Tyrion ve a Shae en el salón, dolida. Joffrey anuncia que ha llegado la hora del encamamiento y, aunque Tyrion rehúsa, él insiste y ordena que le quiten el vestido a Sansa. Tyrion amenaza con castrarlo y Joffrey se altera. Tywin intenta apaciguar los ánimos y excusa a Tyrion diciendo que está claramente bebido y que pueden prescindir del encamamiento.</p> <p>Tyrion se ríe y pide perdón por la broma pesada. Tambaleándose, Tyrion sale del salón con Sansa.</p> <p>Tyrion hace caso omiso de la orden de Tywin y no se acuesta con Sansa. A la</p>	3x08

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>mañana siguiente, Shae entra en la habitación y al ver que no hay rastro de que hayan consumado el matrimonio, se alegra y cruza una mirada cómplice con Tyrion.</p>	
			<p>Tyrion se opone a Joffrey y no le permite volver a maltratar a Sansa. Joffrey considera que todo el mundo es suyo para atormentarlo y lo llama “monstruito”, a lo que Tyrion responde que, si es un monstruo, le convendría hablarle con más respeto porque los monstruos son peligrosos y últimamente los reyes están cayendo como moscas. Tywin manda a dormir a Joffrey y afirma que, aunque a Tyrion le parezca deleznable, matar a unos pocos hombres en una boda y acabar con la guerra era lo mejor para la familia. Le informa de que, con todos los Stark varones muertos, Roose Bolton será el Guardián del Norte hasta que el hijo de Tyrion y Sansa sea mayor de edad. Lo apremia a dejarla embarazada, tanto si ella consiente como si no, pero Tyrion se niega a violarla. Tywin dice que él también ha hecho cosas por la familia, como el día que Tyrion vino al mundo. Aunque él quería arrojarlo al mar, le dejó vivir y procuró criarlo como su hijo.</p> <p>Tyrion llega a la habitación de Sansa y la</p>	3x10

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			encuentra llorando: acaba de recibir la noticia de la Boda Roja.	
			<p>Sansa se niega a probar bocado y Tyrion trata de consolarla, lo que pone celosa a Shae.</p> <p>Shae espera a Tyrion en su cama, pero él le dice que no es buen momento. Shae está celosa y le echa en cara que intentó deshacerse de ella. Tyrion no sabe de qué le está hablando y ella le pregunta si quiere que se quede, pero él no contesta. Shae se va, dolida. Bernadette ve a Shae salir de la habitación de Tyrion.</p> <p>Tyrion está a las afueras de la ciudad, esperando para dar la bienvenida al Príncipe Doran Martell. Llega la comitiva dorniense y le informa de que no ha venido él, sino su hermano Oberyn, pero que llegó antes del alba. Tyrion encuentra a Oberyn en el burdel de Meñique –apuñalando a un soldado Lannister– y le pide hablar en privado. Tyrion pregunta a Oberyn por qué ha venido a Desembarco del Rey. Oberyn dice que ha venido a pagar sus deudas con Tywin por la muerte de su hermana.</p>	4x01
			Tyrion intenta animar a Jaime, deprimido por la pérdida de su mano; le dice que comande en lugar de combatir y que se entrene con Bronn para manejar la espada con la izquierda.	4x02

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Varys informa a Tyrion de que Cersei ha descubierto a Shae. Tyrion le pide que mienta por él, pero Varys se confiesa incapaz de hacerlo.</p> <p>Cuando Tyrion descubre que Cersei ha averiguado quién es Shae, Varys le recomienda que haga que abandone la ciudad, por su seguridad. Tyrion le pide a Shae que se vaya a Pentos y le ofrece una casa con criados. Asegura que debe cumplir sus votos con Sansa y que su esposa ya ha sufrido bastante. Shae replica que Sansa no lo quiere y que no tiene miedo a los Lannister, que los combatirán juntos, pero Tyrion le espeta que es una puta y que no es apta para tener a sus hijos. Shae se queda con el corazón roto y se va llorando, Bronn la escoltará hasta el barco. Bronn le asegura a Tyrion que Shae está en el barco rumbo a Pentos.</p> <p>Durante su boda, Joffrey anuncia el inicio de la función de una humillante función de enanos. Profiere un insulto a Tyrion en público y éste pone en duda su valor en combate. Joffrey le vacía su copa de vino por la cabeza y le obliga a ser su copero. Tira la copa al suelo y la pateo. Tyrion va a buscarla, Sansa la coge y se la da. Joffrey le ordena arrodillarse, pero Tyrion se niega. Margaery rompe la tensión</p>	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>anunciando que viene la tarta. Después de partir la tarta, Tyrion y Sansa intentan irse, pero Joffrey no le deja y le dice que le sirva una copa de vino. Tyrion le da la copa, Joffrey bebe y al poco empieza a ahogarse. Cae al suelo y muere señalando, rodeado por Jaime y Cersei, señalando a Tyrion, que se ha agachado a recoger la copa y la mira con extrañeza.</p>	
	7	<p>La aproximación a la caverna más profunda</p>	<p>Cuando Joffrey muere señalando a Tyrion, Cersei llora y grita que lo apresen, que ha sido él.</p>	4x02
			<p>Podrick visita a Tyrion en la prisión y le lleva comida. Tyrion defiende su inocencia y pregunta por Shae, pero no se sabe de ella. Pod le informa de que el juicio tendrá lugar en 15 días y quiénes serán los jueces –Oberyn, Mace Tyrell y Tywin–, y le pide una lista de nombres de gente que pueda declarar en su favor. Tyrion dice a Sansa, en primer lugar, pero Pod apunta que nadie la ha visto. Tyrion no cree que haya sido ella, pero esto le hace parecer a él más culpable. Tyrion considera que Cersei es la única que está libre de sospecha y advierte a Podrick que lo seguirán. Varys ha sido citado como testigo por Cersei y a Bronn no le permiten visitarle, de modo que lo intentará con Jaime. Pod confiesa que un extraño se le acercó y le ofreció armarlo</p>	4x03

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>caballero si testificaba que lo vio comprar el veneno “estrangulador”, pero que no le dio ninguna respuesta. Tyrion sabe que si no pueden comprarlo, emplearan tácticas más duras, y no quiere que Pod muera por él, así que le apremia a abandonar la ciudad antes de que sea tarde y se despiden.</p>	
			<p>Jaime –siguiendo la recomendación de Bronn– visita a Tyrion en su celda y se disculpa por no haberlo hecho antes.</p> <p>Tyrion sabe que todos lo consideran culpable, que Tywin lo quiere muerto y que Cersei procurará que lo asesinen antes del juicio. Jaime admite que Cersei le hizo esa petición y Tyrion le pregunta si ha venido a matarlo, ante lo que Jaime pregunta si él mató a Joffrey. Tyrion dice si de verdad le está preguntando si mató a su hijo y Jaime responde que si de verdad le pregunta si mataría a su hermano.</p> <p>Tyrion le pide que lo libere, pero Jaime dice que no puede, que sería traición.</p> <p>Jaime intenta tranquilizarlo, pero Tyrion no confía en el juicio porque está seguro de que Cersei lo amañará. Jaime le confirma que su hermana también quiere ver muerta a Sansa.</p>	4x04
			<p>Jaime va a por Tyrion y lo escolta, encadenado, hasta el Salón del Trono,</p>	4x06

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>donde tendrá lugar el juicio. Tommen se recusa a sí mismo y deja a su abuelo presidiendo el tribunal, junto a Oberyn y Mace. Tywin pregunta cómo se declara y Tyrion responde que inocente.</p> <p>Meryn Trant sube al estrado como primer testigo de la acusación y asegura que presenció en numerosas acusaciones como Tyrion amenazaba a Joffrey.</p> <p>Pycelle sube como segundo testigo y testifica que, cuando lo encarceló, Tyrion aprovechó para robarle los venenos de su almacén. Afirma sin lugar a dudas que el rey murió envenenado y muestra el collar de Sansa, que fue hallado junto al cadáver de Dontos Hollard.</p> <p>Cersei sube al estrado y se muestra abatida. Declara que Tyrion la amenazó con que la dicha se convertiría en cenizas en su boca, que discutieron porque ella no quería que Joffrey combatiese en primera línea en el Aguasnegras, pero que el rey quiso quedarse con sus tropas para infundirles coraje. Cuando Oberyn le pregunta por qué Tyrion consideraba que tenía una deuda que pagarle (o por la que vengarse), ella aclaró que le había pedido que no llevase ramera a la Torre la Mano. Jaime parece preocupado.</p> <p>Varys testifica que Tyrion amenazó a</p>	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Joffrey diciendo que le hablase con más educación, pues los monstruos son peligrosos y últimamente los reyes estaban cayendo como moscas. Defiende que quizás, tras su matrimonio con Sansa, simpatizaba con la causa nortea. Tyrion pide permiso para hablar y le pregunta a Varys si ha olvidado que una vez le dijo que él salvó la ciudad. La Araña se limita a responde que, tristemente, nunca olvida nada. Varys abandona el salón y Tywin ordena un receso de una hora. Jaime comprende que van a condenar a Tyrion.</p> <p>- Jaime va a hablar con Tywin y le acusa por querer matar a su hermano, ya que Cersei ha amañado el juicio y Tywin lo sabe. Tywin niega saber de qué está hablando y dice que impartirá justicia. Jaime le ofrece ser su heredero si perdona la vida a su hermano y Tywin acepta. Antes de reanudar el juicio, Jaime le dice a Tyrion que todo acabará pronto, que ha hablado con Tywin y tiene que guardar silencio y pedir clemencia al final, que confíe en él.</p> <p>Shae es subida a declarar, ante el asombro de todos. Tyrion no se puede creer que esté ahí y, cuando Shae miente sobre el plan de Tyrion y Sansa para matar a Joffrey y sobre la naturaleza de la relación que</p>	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>mantenía con Shae, Tyrion se siente traicionado, se le llenan los ojos de lágrimas y exclama que quiere confesar. Cuando Tyrion grita su deseo de confesar, Jaime lo mira, atónito, porque está a punto de destrozar el plan que habían trazado. Tyrion afirma que salvó a la ciudad, pero que ojalá hubiese dejado que Stannis los matara a todos. Defiende su inocencia en cuanto al asesinato, pero confiesa ser culpable de algo peor: ser enano. Tywin apunta que no se le está juzgando por eso, pero Tyrion dice que sí, que es por lo que le ha juzgado toda su vida. Tyrion exclama que no mató a Joffrey, pero que desearía haberlo hecho, porque matar al cruel bastardo le proporcionó más placer que 1000 putas mentirosas.</p> <p>Tywin ordena a <i>sir</i> Meryn escoltar a Tyrion a su celda, pero Tyrion sabe que no recibirá justicia de ese tribunal y exige un juicio por combate. Jaime se descompone.</p>	
			<p>Jaime le echa en cara a Tyrion que hizo un trato por él. Tyrion responde que no podía soportar escuchar a Shae en el estrado, mintiendo. Jaime le dice que no puede luchar por él con una sola mano, de modo que Tyrion le encarga buscar a Bronn. Jaime desvela que Cersei ha elegido a la Montaña como su campeón.</p>	4x07

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Bronn visita a Tyrion, vestido con finos ropajes. Afirma que ha ascendido y ahora, gracias a Cersei, va a casarse con Lollys Stokeworth. Bronn le ofrece a Tyrion defenderle si sube la apuesta de su hermana. Tyrion le ofrece un castillo en El Norte cuando gobierne en Invernalta, pero a Bronn le parece poca recompensa por una misión tan arriesgada como enfrentarse a la Montaña. Tyrion y Bronn se despiden; este último le dice que lo siente.</p> <p>Oberyn visita a Tyrion en su celda. Oberyn le cuenta la conversación que tuvo con Cersei, cómo hablaron de Myrcella y cómo ella se esforzó en que no pareciera que intentaba ponerlo en contra de Tyrion.</p> <p>Tyrion le dice que su hermana desea desesperadamente verlo muerto y Oberyn le cuenta que lo conoció hace muchos años en Roca Casterly, recién nacido. Le confiesa que fue una decepción para él, ya que no había dejado de oír historias sobre el monstruo que le había nacido a Tywin Lannister y que, cuando Cersei por fin se lo enseñó, era solo un bebé con la cabeza algo grande. Cuando él exclamó que eso no era un monstruo, Cersei afirmó que había matado a su madre y lo pellizcó con fuerza hasta que Jaime la detuvo, entonces</p>	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			dijo que moriría pronto. Tyrion se emociona. Oberyn se ofrece como su campeón. Tyrion respira aliviado.	
			Jaime lleva vino a Tyrion y le informa de que el combate tendrá lugar pronto. Cuando Tyrion pregunta si Oberyn tiene opciones, Jaime responde que nunca lo ha visto luchar. Tyrion pregunta cuál es la pena por regicidio y Jaime le indica que es la decapitación. Tañen las campanas anunciando el inicio del combate y Jaime le desea buena suerte.	4x08
	8	La odisea (el calvario)	<p>Tyrion está nervioso porque no ve a Oberyn muy preparado, pero éste asegura que prefiere luchar sin armadura para ser más rápido.</p> <p>Oberyn, contra todo pronóstico, esquiva a la Montaña con habilidad y consigue asestarle varias lanzadas hasta que lo deja tumbado el suelo y moribundo. Cersei, viendo el desarrollo del combate, se preocupa. Jaime se sonríe, sorprendido por la destreza de Oberyn. Tyrion cree que está salvado, pero Oberyn no quiere rematar a la Montaña hasta que no admita haber violado y asesinado a su hermana y sus sobrinos. La Montaña consigue pillar a Oberyn desprevenido, tirarle al suelo y reventarle la cabeza con las manos. Cersei sonríe; Jaime no puede creerse lo que</p>	4x08

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>acaba de pasar. Tywin da por concluido el juicio y condena a Tyrion a muerte.</p>	
			<p>Jaime irrumpe en la celda de Tyrion para liberarlo. Guía a su hermano por unos pasadizos y le muestra una escalera por la que deberá subir y llamar en clave a la puerta; Varys le ayudará. Jaime y Tyrion se despiden con un beso.</p> <p>Tyrion cambia de planes y decide vengarse de Tywin. Sube por un túnel secreto hasta los aposentos de la Mano y ve a alguien en la cama de su padre: Shae. Ella intenta apuñalarlo, forcejean y él acaba asfixiándola mientras llora y musita que lo siente.</p> <p>Después de matar a Shae, Tyrion coge una ballesta de la pared y abre la puerta de la letrina, donde está Tywin sentado. Tywin intenta hablar con él y tranquilizarlo; también intenta levantarse y hablar en una posición menos humillante, pero Tyrion no se lo permite. Cuando Tywin llama “puta” a Shae, Tyrion le advierte que no emplee esa palabra, pero vuelve a referirse a Shae de esa manera y Tyrion le dispara una flecha en el pecho. Tywin se sorprende que de haya sido capaz de atacarlo y reniega de</p>	4x10

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>él, entonces Tyrion le asesta otro flechazo. Después de dejar a su padre muerto en la letrina, Tyrion hace la llamada secreta y Varys abre la puerta y le pregunta qué ha hecho, augurando problemas.</p> <p>Varys mete a Tyrion en una caja y es cargada en un barco. La Araña se dispone a volver a palacio después de haber salvado a Tyrion cuando oye doblar las campanas y presiente lo que ha pasado, de modo que sube al barco y deja también la ciudad.</p>	
	9	La recompensa	<p>Tyrion viaja dentro de una caja. Varys la abre y le revela que han llegado a casa de Illyrio Mopatis. Varys cree que Poniente debe ser salvado de sí mismo y que Tyrion podría jugar un papel decisivo, pero el enano está deprimido y cree que, después de haber asesinado a su padre, ya no ostenta el título de <i>señor</i>. Tyrion bebe, vomita, y sigue bebiendo. Tyrion se muestra autocompasivo y afligido, pero Varys le convence de que no se mate bebiendo y lo acompañe a conocer a Daenerys y ver si merece la pena ayudarla a construir otro mundo.</p>	5x01
			<p>Varys reconoce a Tyrion que se le daba bien gobernar cuando era Mano del Rey.</p>	5x02

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Tyrion y Varys pasean por Volantis y ven a una sacerdotisa roja predicando que Daenerys es la salvadora. Tyrion se empeña en entrar a un burdel, aunque Varys tiene sus reservas.</p> <p>Tyrion se acerca a Clea, entabla conversación con ella y le hace reír. A Clea le cae en gracia y acepta acostarse con él, pero Tyrion se da cuenta de que no es capaz. Cuando se asoma a un balcón a orinar cuando Jorah se le acerca por la espalda y lo captura para llevarlo ante la reina.</p>	5x03
			<p>Jorah navega hacia Meereen, llevando a Tyrion prisionero como regalo para Daenerys. Tyrion adivina quién es su captor y por qué busca recuperar el favor de Daenerys.</p>	5x04
			<p>Cuando atraviesan las ruinas de la Antigua Valyria, Tyrion y Jorah son atacados por los hombres de piedra. Tyrion cae al agua, pero Jorah lo salva del ahogamiento.</p>	5x05
			<p>Después de salvar a Tyrion, Jorah entabla una conversación con él, descubriendo que ha asesinado a su padre. Tyrion le pregunta por qué Daenerys es tan valiosa y él le relata cómo la vio salir ilesa de la pira funeraria de Drogo, con sus tres dragones.</p> <p>Jorah y Tyrion son apresados por vendedores de esclavos, pero Tyrion</p>	5x06

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>convence a Malko –su jefe– de que lo deje con vida y venda a Jorah como luchador en los reñideros de Meereen.</p>	
			<p>Malko vende a Jorah a Yezzan zo Qaggaz, quien lo usará como luchador en los reñideros. Tyrion convence a Yezzan de que debe comprarlo a él también porque ambos forman equipo.</p> <p>Tyrion espera en las estancias del reñidero mientras Jorah sale a luchar. Cuando vence y desvela su identidad, Tyrion sale a presentarse ante Daenerys como “el regalo”.</p>	5x07
			<p>Tyrion le dice a Daenerys que aún es pronto para saber si ella merece sus servicios, pero que Varys le aseguró que ella era la única oportunidad de construir un mundo mejor. Tyrion le advierte que necesita a alguien que conozca Poniente y la política, y apunta que a él le fue bastante bien como Mano del Rey. El primer consejo que le da es no ejecutar a Jorah, sino desterrarlo de nuevo.</p> <p>Tyrion le cuenta a Daenerys cómo Tywin lo condenó a muerte y que algún día le explicará por qué lo mató. Daenerys reconoce que su padre se ganó el sobrenombre de Rey Loco y que sabe que hizo cosas horribles. Cuando Tyrion le dice que Varys podría tener razón sobre</p>	5x08

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			ella, Daenerys lo nombra su asesor.	
			<p>Cuando Hizdahr defiende las tradiciones y la grandeza de Meereen, Tyrion admite que es un hombre elocuente, pero apunta que, por su experiencia, los hombres elocuentes se equivocan tanto como los torpes. Daenerys se sonríe al escucharlo.</p> <p>Cuando Jorah está contra las cuerdas, Tyrion aconseja a Daenerys que pare la lucha, pero Hizdahr dice que no puede hacerlo.</p> <p>Cuando estalla el ataque de los Hijos de la Arpía en el reñidero, Tyrion salva a Missandei. Ellos se quedan en el reñidero, junto con Jorah y Daario, mientras Daenerys alza el vuelo a lomos de Drogon.</p>	5x09
			<p>Tyrion quiere acompañar a Daario y Jorah en la búsqueda de Daenerys, pero ambos estiman que será de más ayuda en Meereen: se quedará gobernando la ciudad con la ayuda Gusano Gris y Missandei.</p> <p>Tyrion está viendo partir a Jorah y Daario cuando llega Varys. Ambos se saludan y reconocen haberse echado de menos.</p>	5x10
			<p>Tyrion y Varys pasean por Meereen. El Gnomo sabe que hay descontento entre los antiguos amos por haber abolido la esclavitud. Ven una pintada contra Daenerys en la calle. Tyrion se fija en un sacerdote rojo que está predicando que</p>	6x01

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Daenerys trajo la luz pero las sombras la han echado y animando a la gente a luchar por sí misma, no sólo esperarla. Varys ya ha enviado a sus pajaritos a averiguar quién financia a los Hijos de la Arpía. Tyrion y Varys ven a la gente corriendo por las calles y descubren que han incendiado la flota de Meereen.</p>	
			<p>Cuando Missandei le informa de que los dragones no han querido comer desde que Daenerys desapareció, Tyrion teme que los dragones se echen a perder por estar en cautividad y decide bajar a liberarlos él mismo.</p> <p>Tyrion libera a los dragones, que parecen entender que es su amigo.</p> <p>Varys informa de que Astapor y Yunkai han vuelto a manos de los esclavistas.</p>	6x02
			<p>Cuando Varys les informa de que ha averiguado que son los amos de Yunkai, Astapor y Volantis quienes financian a los Hijos de la Arpía, Gusano Gris sugiere reconquistarlos y matar a los amos, mientras que Missandei defiende que deben hablarles en su mismo idioma.</p> <p>Tyrion, no obstante, elige la vía diplomática y pide a Varys que envíe a sus pajaritos con un mensaje.</p>	6x03

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Tyrion se reúne con los representantes de los amos de Astapor, Volantis y Yunkai y les ofrece eliminar la esclavitud en un plazo de 7 años y una compensación económica, a cambio, ellos retirarán su apoyo a los Hijos de la Arpía. Los esclavistas niegan apoyar a los Hijos de la Arpía y Tyrion no se lo rebate, pero apunta que lo retirarán igualmente.</p> <p>Los libertos Ash y Kesh van a protestar ante Tyrion por haberse reunido con los esclavistas y afirman que consiguieron su libertad con un alto coste personal, para que él ahora negocie con los amos. Tyrion intenta calmarlos, pero no confían en él, solo en Gusano Gris, quién defiende que deben firmar la paz; Missandei lo apoya también.</p> <p>Missandei y Gusano Gris se enfrentan a Tyrion y le advierten que no se fíe de los amos y que no destruya la obra de Daenerys.</p>	6x04
			<p>Aunque Varys desconfía de los fanáticos, Tyrion se reúne con Kinvara, una sacerdotisa roja, para pedirle que propague el mensaje de que Daenerys trajo la paz y la seguridad a Meereen. Kinvara responde que no necesitaba pedírselo, porque es cierto que Daenerys es la que fue prometida y sus sacerdotes difundirán la</p>	6x05

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>palabra. Aunque Varys desconfía de ella, Kinvara asegura que todos sirven a la misma reina.</p>	
			<p>Tyrion cree que ha acertado poniendo a las sacerdotisas rojas a difundir su mensaje proclamando a Daenerys su salvadora, aunque Varys sigue desconfiando de los fanáticos. Varys se despide de Tyrion y parte a buscar una flota y aliados en Poniente.</p> <p>Tyrion está satisfecho con los avances que ha conseguido hacer para restaurar la paz en Meereen. Para celebrarlo, quiere brindar con Missandei y Gusano Gris y les pide que cuenten chanzas. Los tres ríen y beben cuando empiezan a sonar las campanas: la flota de los amos les ataca. Tyrion admite que se equivocó tratando de negociar con ellos. Están planeando la defensa cuando irrumpe Daenerys.</p>	6x08
			<p>Daenerys quiere crucificar a los amos y arrasarlo sus ciudades, pero Tyrion le habla del <i>fuego valyrio</i> y del Rey Loco y le propone otra alternativa. Además, Tyrion apunta que si los amos atacan Meereen es porque ésta va bien, lo que supone una amenaza para ellos.</p> <p>Cuando Gusano Gris mata a los amos de Volantis y Yunkai, Tyrion se dirige a Yezzan, aún arrodillado, para animarlo a</p>	6x09

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER					
			que cuente lo que pasado. Aunque Tyrion se presenta un tanto reacio ante Theon –que ha acudido con Yara para negociar una alianza con Daenerys–, cuando Daenerys decide pactar con Yara y esta tiende la mano hacia ella, la Reina mira hacia Tyrion esperando instrucciones. Él se sonríe y hace el gesto de estrechar la mano, que Daenerys imita.		
			Cuando Tyrion intenta consolarla por haber tenido que despedirse de Daario, afirmando que son ese tipo de decisiones las que distinguen a un buen rey, Daenerys reconoce que lo que le asusta es no sentirse peor por ello. Tyrion le confiesa que nunca ha creído en nada, pero que cree en ella. Daenerys le entrega el emblema y lo nombra Mano de la Reina.	6x10	
	Tercer Acto	10	El camino de regreso	Tyrion parte con Daenerys y sus aliados hacia Rocrdragón.	6x10
				Tyrion llega con Daenerys y sus aliados a Rocrdragón. Entran todos al castillo, pero solo él y Daenerys entran al salón del consejo de guerra, donde Daenerys recorre la Mesa Pintada y pregunta: “¿Comenzamos?”	7x01
			Tyrion admite que Daenerys podría conquistar con Poniente ahora mismo, pero le aconseja aliarse con otras casas para no destruirlo todo. Cuando Daenerys pone en	7x02	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>duda la lealtad de Varys, Tyrion intenta intervenir a su favor.</p> <p>Cuando Melisandre se presenta ante Daenerys y le anima a convocar a Jon Nieve, pues ambos tienen un papel en una profecía, Tyrion dice que no tiene ni idea sobre profecías, pero sí que tiene estima a Jon Nieve y confía en él. Aconseja a Daenerys convocarlo porque, si es Rey en El Norte, será un poderoso aliado y porque tienen más motivos que ella para odiar a Cersei.</p> <p>Daenerys se reúne con sus aliados para planear el ataque a Desembarco del Rey. Tyrion disuade a Daenerys de atacar la capital con dragones y dothrakis, pues sabe que la estrategia de Cersei será apelar al amor de los nobles por su país. Tyrion insiste en que el ejército que ataque la capital debe ser ponientí, por eso envía a Yara y Ellaria a atacar Desembarco del Rey por mar, mientras las huestes Tyrell lo hacen por tierra. Envía a los Inmaculados a conquistar Roca Casterly porque es la sede del poder de los Lannister.</p> <p>La flota de Yara es atacada por la de Euron, capturando a esta, a Ellaria y a Tyene Arena, y matando a Obara y Nym.</p>	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Tyrion recibe a Jon Nieve a su llegada a Rocadragón; ambos se saludan amistosamente. Tyrion manifiesta estar intrigado por cómo un hermano de la Guardia de la Noche ha llegado a Rey en El Norte y Jon muestra el mismo interés por saber cómo un Lannister ha llegado a Mano de la Reina de una Targaryen. Tyrion lo conduce hasta el interior del castillo.</p> <p>Tyrion habla a solas con Jon y le asegura que le cree. Le cuenta que Daenerys protege al pueblo de los monstruos, pero la excusa alegando que Jon no le ha hecho una petición razonable. Le pregunta si tiene alguna petición razonable que hacer.</p> <p>Tyrion convence a Daenerys de que permita a Jon extraer el vidriagón, ya que, si funciona, derrotará a los Caminantes, y si no, no vale nada. Tyrion afirma que confía en la palabra de Jon Nieve.</p> <p>Tyrion traza el plan para conquistar Roca Casterly. Asegura que es una fortaleza inexpugnable, pero que tiene un punto débil en las alcantarillas que él mismo construyó. El plan de Tyrion no tiene éxito porque Jaime ya había previsto el ataque y habían desalojado Roca Casterly.</p>	7x03
			<p>Tyrion espera a Daenerys a la salida de la mina de vidriagón para comunicarle el</p>	7x04

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>resultado de su fallido plan de conquistar Roca Casterly.</p> <p>Daenerys quiere dejar de seguir la estrategia de Tyrion, volar con sus dragones hacia Desembarco del Rey y quemarla, pero Jon la disuade de hacerlo.</p> <p>Daenerys monta a Drogon y, con sus dothrakis, sale al encuentro de la caravana que Jaime escolta hasta la capital. Tyrion contempla la contienda desde lo alto de una colina. Le preocupa ver cómo arde todo, así como darse cuenta del peligro al que se expone Daenerys montando a Drogon frente a unos enemigos que les disparan. También ve cómo su hermano trata de cargar contra Daenerys, mientras él solo desea que sea listo y huya.</p>	
			<p>Tyrion observa, preocupado, que el campo de batalla ha quedado reducido a cenizas.</p> <p>Cuando Randyll Tarly alega que no se arrodilla ante Daenerys porque ya tiene una reina, Tyrion le recuerda que hasta hace bien poco su reina era otra. Randyll desprecia a Tyrion por haber asesinado a su propio padre y estar apoyando a una extranjera y a su ejército salvaje. Tyrion recomienda a Daenerys que lo condene a vestir el negro, pero Randyll apunta que no es su reina, por tanto no tiene potestad para enviarlo al Muro. Cuando los dothrakis lo</p>	7x05

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>cogen, Dickon exclama que tendrán que matarlo a él también; su padre le grita que se calle. Tyrion le recuerda a Dickon que es el futuro de su casa y lo insta a arrodillarse; Randyll asiente, pero Dickon se niega a hacerlo. Tyrion recomienda encerrarlo, pero Daenerys no quiere cautivos. Aunque intenta impedirlo, Daenerys sentencia a ambos a muerte. Cuando ella da la orden a Drogon, Tyrion aparta la mirada.</p> <p>Tyrion y Varys comentan la actuación de Daenerys en El Dominio. Tyrion trata de justificarla, pero Varys le recomienda que encuentre la manera de hacer que la Reina atienda a sus consejos.</p> <p>Tyrion propone a Daenerys capturar uno de los espectros y llevarlo ante Daenerys. Planea ser introducido por Davos en la capital y hablar con Jaime para que interceda por ellos y consiga que Cersei les de audiencia. Cuando Jon le pide a Daenerys que confíe en él, ella mira a Tyrion, que asiente.</p> <p>Tyrion es introducido por Davos en la capital y advierte a Jaime que Daenerys ganará la guerra, pero le asegura que está dispuesta a detener las hostilidades si Cersei acepta darles audiencia. El encuentro con Jaime es tenso, pero accede.</p>	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>Tyrion entrega a Jorah la moneda que Yezzan zo Qaggaz le dio cuando lo compró, como amuleto para que regrese de más allá del Muro; le confiesa que Daenerys lo necesita.</p>	
			<p>Daenerys valora que Tyrion no sea un héroe, ya que opina que éstos son estúpidos. Tyrion le advierte que Jon está enamorado de ella y que Cersei estará pensando en tenderle una trampa y la provocará, pero que no debe perder los estribos como hizo con los Tarly. Daenerys defiende que aquello no fue irreflexivo, pero Tyrion insiste en que no debe inspirar temor si lo que quiere es romper la rueda. Daenerys lo acusa de ser leal a su familia y Tyrion alega que lo que está haciendo es ponerse en su piel, y que ella también debería si quiere anticiparse a sus movimientos.</p> <p>Cuando Daenerys recibe el cuervo de Gendry, decide partir hacia el norte con sus dragones, para salvarlos. Tyrion se opone pues le preocupa que muera y que no haya elegido aún un método de sucesión. Ella dice que por pensar tan a largo plazo han perdido Dorne y El Dominio, por lo que no quiere tratar la cuestión sucesoria aún.</p> <p>También alega que no puede inhibirse, monta en Drogon y parte con Viserion y</p>	7x06

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			Rhaegal a rescatar a la expedición.	
			<p>Tyrion llega por mar a Desembarco del Rey, con todos sus aliados, salvo Daenerys, que llega a lomos de Drogon.</p> <p>Una vez están todos reunidos en Pozo Dragón, Tyrion se dispone a empezar a hablar cuando Euron lo corta, amenazando a Theon. Tyrion mira a Jaime, sin entender el exabrupto, pero Jaime le responde con un gesto desafiante. Cuando Cersei pone en duda la existencia del Rey de la Noche, Tyrion afirma que tienen algo que enseñarle y el Perro trae la caja con el espectro. Cersei se presta a una alianza siempre que Jon se inhiba de la guerra por el Trono de Hierro, pero él confiesa que ya ha jurado lealtad a Daenerys, provocando que Cersei abandone el concilio.</p> <p>Tyrion recomienda a Jon que aprenda a mentir y afirma que irá a hablar con Cersei. Jon se ofrece para intentar convencerla y a Daenerys le preocupa que maten a su Mano, pero Tyrion insiste en ir él solo.</p> <p>Tyrion avanza por el pasillo, acompañado por la Montaña, hasta los aposentos de Cersei. Se encuentra con Jaime por el pasillo, quien afirma haber intentado, sin éxito, hacerle entrar en razón. Jaime le dice</p>	7x07

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
			<p>que cree que deberían despedirse y lo deja pasar.</p> <p>Cuando Cersei le dice que Daenerys es su tipo, Tyrion le asegura que él es quien la ha convencido para no matarlos y ha salvado a la familia. Cersei le echa en cara la muerte de Tywin y lo culpa por las de Tommen y Myrcella. Tyrion afirma que eso sí que lo sintió, que quería a sus sobrinos, pero Cersei lo calla. Tyrion cambia de estrategia y admite haber destruido su familia, alentando a su hermana a acabar ya con él, pero Cersei no lo hace. Tyrion sirve vino para ambos y bebe. Cuando Tyrion afirma que cree que Daenerys hará un mundo mejor, Cersei reconoce que el mundo no le importa, que cuando vio al muerto solo pensó en salvar a los que importan, a su familia. Tyrion adivina que está embarazada.</p> <p>Después de parlamentar con Cersei, Tyrion regresa a Pozo Dragón, seguido de Cersei y sus guardias. Cuando Cersei anuncia que se unirá a la lucha contra los Caminantes, Tyrion sonríe a Jon.</p> <p>Cuando Jon entra al camarote de Daenerys y se acuestan, Tyrion, que sabe lo que está pasando, se queda en el pasillo, preocupado.</p>	
	11	La	A LA ESPERA DE LA TEMPORADA 8	

VIAJE DEL HÉROE – TYRION LANNISTER				
		resurrección		
	12	El retorno con el elixir	A LA ESPERA DE LA TEMPORADA 8	

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

Como vemos en la Tabla 19, Tyrion comienza la serie como un embaucador, para convertirse en un antihéroe al aceptar la llamada y poner en marcha la aventura. Aunque La resurrección y el retorno con el elixir ocurrirán –previsiblemente– en la temporada 8, hasta el momento ha logrado superar buena parte de su viaje y se encuentra ya en el camino de regreso.

4.4.2.1. El mundo ordinario

El mundo ordinario de Tyrion se nos presenta durante toda la primera temporada de la serie, siendo el que más tarda –de los héroes analizados– en recibir la llamada. En esta etapa, Tyrion tendrá más de embaucador que de héroe, prefiriendo el cinismo, el vino y las prostitutas a asumir ninguna misión elevada que reporte honor a su casa –mucho menos a su persona–. No obstante, ya aquí despuntan ciertos aspectos en su personalidad que nos hacen intuir que tiene más coraje y honor que muchos personajes.

Lo primero que vemos de Tyrion, la forma en que se nos presenta, es como parte de la comitiva real que llega a Invernia (1x01). Aunque, para ser exactos, él no entra con la comitiva, sino que se detiene en un lupanar de Las Inviernas y no llega al castillo hasta la hora del festín –después de que Jaime vaya a buscarlo y le insista en que se presente para entonces–. Se nos presenta como un personaje cínico, hedonista y desenfadado, pero con buen fondo. Cuando esa noche, antes del festín, conoce a Jon Nieve y –sin querer– lo ofende al preguntarle si es el bastardo de Ned, le aconseja no avergonzarse por ello, sino llevarlo como un escudo para que el resto no pueda herirlo. Jon, contrariado, pregunta qué sabe él de ser un bastardo y Tyrion responde, resuelto, que todos los enanos son bastardos a ojos de su padre (1x01). Esta frase nos indica la relación que Tyrion tiene con Tywin –aunque su padre no aparezca hasta el final de la

temporada—: lleva toda su vida sintiéndose despreciado por él, sin haber hecho nada para merecerlo, más que nacer así.

La relación con Tywin, en la que se profundiza más adelante, es similar a la que mantiene con Cersei y que se expone también al inicio de la serie, durante el desayuno que comparte la familia Lannister en Invernal (1x02). Tyrion se muestra ocurrente y afectuoso con sus sobrinos, Tommen y Myrcella, pero Cersei se opone a que sus hijos tengan trato con su tío. Jaime, que sí demuestra profesarle un amor fraternal genuino —a lo largo de la serie—, en esta escena pone en entredicho la lealtad de Tyrion hacia su casa cuando afirma que Bran despertará del coma y está ansioso por escuchar lo que el chico tenga que decir. Tyrion se muestra ofendido por el cuestionamiento de Jaime y asegura amar a su familia. Esta introducción del clima familiar del personaje es una muestra de lo que le depara el mundo especial: el conflicto con su padre, el odio irracional que le profesa su hermana y las dudas de Jaime, aunque sea el único que le quiere.

La tirante relación con su hermana y su padre, y las tensiones que se generan con Jaime —en ocasiones—, cuando este se siente a caballo entre su padre —que lo tiene como el futuro de su casa— y Cersei —el amor de su vida— por un lado, y Tyrion, por otro; llevan al espectador a sentir cierta identificación con el personaje desde el primer momento. En primer lugar, porque oponerse a Cersei o a Joffrey, que son presentados como sombras, hace que Tyrion parezca noble, por oposición. En segundo, porque, aunque en el mundo ordinario no se ahonde mucho en su personalidad, sí que da muestras de tener cierto carácter heroico. Así, por ejemplo, demuestra empatía cuando abofetea a Joffrey y le ordena que muestre sus respetos a los Stark por la caída de Bran (1x02), y vocación de servicio cuando el chico despierta del coma y él le diseña una silla especial para que pueda montar a caballo sin usar las piernas (1x04).

Durante toda la primera temporada, la representación del mundo ordinario de Tyrion no llega a ser tranquila y anodina (Vogler, 2002), sino que es más bien agitada. Es agitada porque, para Tyrion, las cosas parecen estar siempre rodando. Sabiendo que su padre no le permitirá heredar Roca Casterly —aunque debería ser suyo, por derecho, ya que Jaime

ha hecho un juramento como Guardia Real que le impide desposarse y heredar– y nadie en su familia le ha dado el mínimo atisbo de confianza, Tyrion no trata de contribuir al engrandecimiento de su casa, sino a descubrir el mundo y experimentarlo. Así, lejos de volver a Roca Casterly con su padre, o a Desembarco del Rey con sus hermanos, Tyrion decidirá acompañar a Jon Nieve en su viaje al Muro, para ver la construcción más imponente de Poniente y “mear desde lo alto” (1x02). A partir de esta decisión empezarán a sucederse los acontecimientos que le llevarán a la llamada a la aventura, como veremos más adelante.

El mundo ordinario de Tyrion, decimos, no es tranquilo, pero sí que mantiene una constante: su papel en él. Lo que se muestra durante toda esta etapa no es el entorno que le rodea –pues irá pasando por diversos reinos–, sino cómo se desenvuelve en él, cuáles son sus armas y cuál es el papel que tiene asumido. Tyrion se mueve con libertad, casi con impunidad, por los Siete Reinos, seguro de que nadie puede tocarlo. Esta seguridad no se debe a su pericia militar o su fuerza física –de las que prácticamente carece–, sino fundamentalmente a su apellido. En menor medida, al menos en el mundo ordinario, también confía en su inteligencia, pero esta será un arma que desarrolle más adelante. Presentándose como hijo de Tywin –el hombre más poderoso de Poniente–, hermano de Cersei –la Reina– y de Jaime –uno de los mejores guerreros del reino–, y poniendo por delante una bolsa de oro, Tyrion vaga por el mundo sin temer daño alguno.



Figura 49. Tyrion salva a Jon. Episodio 1x03, *Lord Nieve* [00:23:40 – 00:24:40].
Fuente: HBO (2011)

Grenn: ¡Me has roto la nariz, bastardo!

Jon: Ganas bastante... (Pyp y Rast lo sujetan y Grenn le pone un cuchillo en el cuello)

Grenn: Si te arrojásemos desde el Muro, ¿cuánto crees que tardarías en caer?

Pyp: No sé si te encontrarían antes que los lobos... (se abre la puerta y entra Tyrion)

Grenn: ¿Qué miras tú, Mediohombre?

Tyrion: (sonriendo) Te miro a ti. Sí... Tienes una cara muy interesante... (Grenn, Rast y Pyp se miran desconcertados) Caras muy características. ¡Las de todos!

Rast: ¿Qué te importan nuestras caras?

Tyrion: Creo... ¡que quedarían maravillosamente decorando unas picas en Desembarco del Rey! Tal vez escriba a mi hermana, la Reina, sobre esto... (Rast y Pyp sueltan a Jon y salen)

Grenn: ¡Ya hablaremos, Lord Nieve! (también se va).

En la Figura 49 vemos una escena que tiene lugar al poco de llegar Jon –con Tyrion– al Castillo Negro. Aunque Pyp y Grenn acabarán siendo sus aliados, Jon ha empezado con mal pie y sus compañeros van a darle una lección, pero es salvado por Tyrion. En primer lugar, notamos que Tyrion permanece sereno y confiado durante toda la escena. No se sorprende al abrir la puerta y ver la situación, no vacila al hablar ante tres hombres armados y más corpulentos que él y es capaz de resolver rápidamente el conflicto. Ni siquiera pierde la sonrisa cuando Grenn lo llama “Mediohombre” pues, como le dijo a Jon (1x01) si no permite que le ofendan, los demás no podrán usar sus defectos para herirlo. Por otra parte, Tyrion irrumpe en la habitación en plano general picado (Figura 49.5), con escorzo de los otros cuatro personajes –en plano medio–. Este valor de plano se mantiene en la Figura 49.9 para transmitir la posición de inferioridad del héroe frente a sus contrincantes. Durante su diálogo, los agresores se mantienen en plano medio corto, contrapicado (Figuras 45.6 y 45.8), reforzando su superioridad –física, numérica–. Además, los planos de las Figuras 45.6 y 45.8 reflejan la mirada subjetiva de Tyrion, pero los de las Figuras 45.5 y 45.9 no son las miradas subjetivas de los oponentes –pues ellos aparecen en escorzo–, sino la mirada del espectador, que contempla toda la escena y comprueba la aparente inferioridad de Tyrion. Este punto de vista se mantiene en las Figuras 45.7 y 45.10, pero ahora en plano medio largo, acercándose a Tyrion para resaltar su total tranquilidad y su arma secreta, respectivamente. Que Tyrion tenga el temple necesario para enfrentarse a tres hombres armados sin titubear, provoca cierta sorpresa en sus adversarios, que no saben qué esperar de él. Empieza desarmándolos con su sarcasmo, para asestar la estocada final al mencionar su relación de parentesco con la Reina –y, por ende, la influencia que podría tener sobre el futuro de todos ellos, si así quisiera–. Así, Tyrion consigue que huyan y suelten a Jon.

Esta escena resulta ilustrativa para entender cómo se desenvuelve Tyrion en el mundo ordinario y la compleja relación que mantiene con su familia. No ha dudado en usar a su hermana como escudo, pero la única escena en que la hemos visto con ella hasta ahora (1x02) demuestra que su relación es tensa y poco amistosa –y, con el avance de la historia se irá volviendo más tensa y menos amistosa–. Su hermana lo rechaza, sin embargo, su vínculo con ella lo mantiene a salvo. Lo mismo le ocurre con su padre. Cuando las tribus de las colinas lo capturan, Tyrion les asegura que su padre les dará buen acero si lo escoltan hasta su campamento en lugar de matarlo (1x08). Tywin, sin embargo, solo accede a darles el acero prometido si luchan por él contra Robb Stark, arriesgando la vida de Tyrion, que deberá combatir con las tribus en vanguardia (1x09). Así, vemos cómo la ilusión de su familia es un arma que Tyrion emplea para salir de apuros, pero le funciona solo cuando no está con ellos, de ahí que durante la mayor parte de la etapa del mundo ordinario lo veamos solo –sin ningún Lannister–. Tan pronto como vuelve junto a los suyos, deja el pedestal en que lo tratan los demás, por su apellido, para ocupar el último escalón dentro de su familia y que le recuerden –su padre y su hermana– que es una decepción. Otra muestra de que este escudo que porta Tyrion es ilusorio, es su intento de sobornar a Mord en el Nido de Águilas. Cuando es apresado por Catelyn, acusado del intento de asesinato de Bran, y llevado ante Lysa Arryn, esta lo encierra en una celda. Tyrion trata de sobornar a su carcelero, prometiéndole mucho oro, pero Mord –un personaje hosco y bruto– comprueba que no lleva oro encima y le aporrea (1x05). Su carcelero es un hombre poco inteligente, desconoce el poder de la casa Lannister y no entiende que Tyrion pueda negociar con un oro que no tiene físicamente ahí; no obstante, Mord es el primer personaje que vislumbra la realidad de Tyrion.

Tras su fallido intento de soborno, Tyrion deberá acudir a la única arma que verdaderamente posee y que depende exclusivamente de él: su inteligencia. Así, consigue ser llevado ante Lysa Arryn con la excusa de querer confesar sus crímenes y empieza a recitar todas las gamberradas que ha hecho desde su niñez; el intento de asesinato, sin embargo, lo sigue negando. Lysa quiere devolverlo a la celda pero Tyrion invoca las leyes del reino y exige un juicio por combate del que sale victorioso –ofreciéndose Bronn a luchar por él– (1x06). Aunque la astucia y el conocimiento de la

naturaleza humana sean dos de sus mejores virtudes, lo cierto es que Tyrion se maneja en el mundo ordinario mejor utilizando la influencia de su familia, y no echa mano de estas habilidades hasta que no se ve en una situación sin salida. La falta de confianza que le ha demostrado siempre su padre, provoca que, en el mundo ordinario, no suele hacer uso de su intelecto. Aunque es tenido por un ávido lector –como menciona Catelyn en el episodio 1x01– y él mismo reconoce que una mente necesita libros (1x02), su padre nunca le ha confiado ninguna empresa en la que pueda probar su valía, pues siempre lo ha considerado un necio (1x10) y considera que su estatura refleja sus bajos instintos. Esta es su herida interna.

La herida externa de Tyrion es su enanismo. La herida interna es no merecer ser amado. Es despreciado por su padre, que lo considera un ser bajo, borracho y libidinoso, y odiado por su hermana, que lo culpa de la muerte de su madre –murió dándole a luz–. No ha conocido a su madre y, además, la única mujer de la que se enamoró, resultó ser una prostituta a la que su padre había pagado por desvirgarlo (1x09).



Figura 50. Tyrion revela su herida. Episodio 1x09, *Baelor* [00:37:08 – 00:40:05].
Fuente: HBO (2011)

Tyrion: Otra noche, tal vez...

Shae: ¡No otra noche! (Agarrándolo del brazo) ¡Esta noche!

Tyrion: No es una historia agradable...

Shae: A lo mejor me pongo a llorar...

Bronn: Creo que la señora y yo podemos contar historias más desagradables que su señoría.

Tyrion: Bueno... (sentándose) Tenía 16 años. Mi hermano Jaime y yo cabalgábamos cuando oímos un grito. Y ella salió corriendo al camino... con las ropas medio arrancadas, con dos hombres detrás de ella. Jaime espantó a los hombres mientras yo la envolvía en mi capa... Tenía mucho miedo para irse sola, así que mientras Jaime iba a por los violadores, la llevé a la posada más cercana y comió. Se llamaba Tysha... Era huérfana de un carretero... ¡Y tenía hambre! ¡Juntos acabamos con 3 pollos y un azumbre de vino! Por imposible que parezca, ¡yo no estaba hecho al vino! Olvidé el miedo que me daban las chicas. Sólo esperaba que se rieran de mí o miraran a otro lado, avergonzadas. O preguntaran por mi alto y apuesto hermano. ¡Me olvidé de todo menos de Tysha! Y, como fuera, me encontré metido en su cama.

Bronn: ¡Por 3 pollos, no pediría menos!

Tyrion: (sonríe) No duró mucho... No era ducho en esas lides. Pero fue buena conmigo... Me besó después y... ¡me cantó una canción! Y por la mañana estaba lo bastante enamorado como para pedir su mano. Unas mentiras, unas monedas de oro, un septón beodo, ¡y ahí nos tenéis! ¡Marido y mujer! Durante una quincena. Hasta que el septón se serenó y se lo dijo a mi padre...

Bronn: ¡Imagino que aquello fue el final de todo!

Tyrion: No del todo... Primero, mi padre hizo que Jaime me dijera la verdad... La chica era una puta, ¿sabéis? (esboza una amarga sonrisa) Jaime lo había preparado todo. El paseo, los violadores, ¡todo! ¡Creía que era hora desvirgarme! Y, cuando mi hermano confesó, mi padre trajo a mi esposa y se la entregó a sus guardias... ¡Le pagó bien! Una pieza de plata por hombre. ¿Cuántas putas tienen esa tarifa? Me llevó a los

barracones y me hizo mirar... Al final, ¡tenía tantas piezas de plata que las monedas se le escurrían entre los dedos y rodaban por el suelo!

Bronn: Yo habría matado al hombre que me hiciera eso...

Shae: Deberías haber sabido que era una puta...

Tyrion: (con una risa sarcástica) ¿De veras? (Se encoge de hombros) Tenía 16 años, borracho y enamorado...

Shae: Una chica a la que casi violan no invita a otro hombre a su cama dos horas después.

Tyrion: Como he dicho, ¡era... joven y estúpido!

La Figura 50 es parte de una escena que tiene lugar en el campamento Lannister, la noche antes de que Tyrion –obligado por su padre– combata en vanguardia con las tribus de las colinas contra Robb Stark. La escena empieza con juegos y vino entre los tres personajes y todos parecen estar disfrutando, hasta que Bronn revela que ha oído que Tyrion estuvo casado. Al Gnomo se le cambia la cara y se levanta para alejarse, no queriendo hablar del tema (Figura 50.1). Shae lo detiene y le insiste para que cuente su historia (Figuras 46.2-3). Tyrion accede y comienza su relato. Durante la primera parte, cuando narra cómo conoció a Tysha y se casó con ella, y cómo las mujeres solo se fijaban en Jaime, predominan los planos medios cortos de Tyrion (Figuras 46.4, 46.6, 46.8 y 46.10). Estas imágenes demuestran la cercanía al personaje, mientras cuenta sus antecedentes; la expresión refleja lo agri dulce de los recuerdos que está compartiendo, incluso cierto ensimismamiento nostálgico (Figura 40.6). Shae también aparece en plano medio corto (Figuras 46.5 y 46.9), mirando a Tyrion con ternura, interesada por su historia. Los valores de plano y las expresiones de los personajes cambian en la segunda parte del relato. A partir de la Figura 50.11, se nos desvela la auténtica herida del héroe. En la mencionada figura, Bronn exclama que imagina que eso fue el final de todo –que Tywin descubriese el matrimonio–. Este momento aparece en plano general, sacando al espectador de la intensidad anterior y dando a entender que, efectivamente, la historia ha terminado ahí. Sin embargo, Tyrion prosigue. En la Figura 50.12 vemos un plano compuesto, más cerrado que el anterior, en el momento en que Tyrion cuenta que lo primero que hizo su padre fue obligar a Jaime a decirle la verdad. Los valores de plano se van cerrando, acercando al espectador a esa verdad a nivel visual, a medida que

Tyrion va desvelándola a nivel textual. En esta segunda parte Tyrion aparece siempre en primer plano (Figuras 46.13, 46.15, 46.17, 46.19 y 46.21) demostrando una importante diferencia, a nivel emocional, entre los recuerdos que guarda de Tysha y los que guarda del castigo que le dio su padre.

Como vemos en la Figura 50, Tyrion se esfuerza en parecer despreocupado, cínico y hedonista, incluso parece haber superado su enanismo y controlar el mundo ordinario. Sin embargo, Vogler (2002) apunta que “ese control no hace sino enmascarar una herida física” (p.124). La primera parte de la historia, cuando cuenta cómo tenía miedo a las mujeres, cómo ninguna se fijaba en él, como era poco menos que una sombra comparado con su apuesto hermano, cómo fue Jaime el que heroicamente persiguió a los violadores mientras él tapaba a Tysha y la invitaba a comer; todo esto muestra su coraza; las heridas que ya han cicatrizado.

La segunda parte, ya en primer plano, muestra su profunda herida psíquica: el no poder ser amado. Vogler (2002) afirma que, en los héroes heridos, ese dolor causado por la traición o el rechazo son el eco de un dolor que todos hemos experimentado: el que “sufrir un niño derivado de la separación física y emocional de la madre” (p.125). Tyrion, efectivamente, ha sido separado de su madre desde el momento de su nacimiento –pues ella falleció–, pero además, no le han permitido olvidar esta separación: Cersei le recuerda que mató a su madre y Tywin, aunque apenas habla de ella, lamenta que muriera por parir a un ser deforme. Tyrion se muestra seguro y fuerte en algunos aspectos, como mecanismo de defensa, pero en lo concerniente al amor –ya sea el de su familia, el de Tysha o, más tarde, el de Shae– se muestra débil y vulnerable, pues, como indica Vogler (2002), es el área delimitada por la herida.

Esta escena tiene importancia en la aventura del héroe, pues sienta también los antecedentes. Lo que Tyrion revela de sí mismo, por un lado, hace que Shae sienta compasión y empatice con él, iniciando a partir de aquí una aventura romántica. Por otro lado, indica algo más sobre la relación de Tyrion con su familia: Jaime, el único que le ha mostrado afecto, le mintió –aunque fuese con buenas intenciones– y, al final, se alineó con su padre. Tywin, por su parte, no se contentó con hacerle ver que Tysha

no lo amaba realmente, sino que, como castigo por haberse casado –por amor, y no por estrategia para apoyar los intereses de su casa–, le obliga a ver cómo los guardias se acuestan con ella. Esta escena, que en un primer momento parece cumplir únicamente la función de identificación del personaje, se constituirá como un elemento clave para la odisea, ya que aquí se presentan todas las fuerzas que entrarán en juego en el calvario.

4.4.2.2. La llamada a la aventura

En la aventura de Tyrion, las etapas de la llamada a la aventura, el rechazo de la llamada y el encuentro con el mentor se sucederán vertiginosamente en una misma escena, en el último episodio de la primera temporada. Para profundizar en cada una de las etapas, dividimos la escena en tres figuras –47, 48 y 49–, que se corresponden con el momento de carencia o necesidad que aboca a la llamada, el rechazo a la llamada y el encuentro con el mentor, respectivamente. Ahora bien, esta división no es estanca, pues durante toda la escena se solapan unas etapas y otras. Veamos la llamada a la aventura en primer lugar.

Las semillas del cambio ya estaban plantadas en el mundo ordinario de Tyrion. La turbulenta situación de Poniente, con dos de sus casas más poderosas enfrentadas, ha ido creando, durante toda la primera temporada, la atmósfera propicia para que Tyrion sea llamado a la aventura.

La llamada de Tyrion se produce como efecto de la sincronización, de la convergencia de “palabras, ideas o acontecimientos” (Vogler, 2002, p.131). Esta convergencia será la carta enviada por Lysa a Catelyn, las pesquisas de Ned en la capital, la captura de Tyrion que abre la veda a la lucha armada, la huida de Tyrion, el encarcelamiento y ejecución de Ned Stark, el alzamiento de Robb y, en este momento, llegan las dos últimas: la captura de Jaime y la aguda apreciación de Tyrion respecto a negociar la paz con Robb Stark.

El heraldo del cambio llega, en primera instancia, en forma de rollo de cuervo, informando a Tywin de que Robb Stark les había tendido una trampa y ha capturado a

Jaime en el Bosque Susurrante (1x10). Tywin, un hombre cauto y astuto, considerado el más poderoso de Poniente, permanece callado durante gran parte de la escena, procesando la información y planeando cómo proceder. El riesgo de perder a Jaime, en el que, aún siendo Guardia Real, tiene depositadas todas las esperanzas respecto al futuro de la Casa Lannister, parece haberle bloqueado momentáneamente. De este inesperado golpe y de hábil intervención que Tyrion tiene en ese momento surge la llamada a la aventura, casi como un daño colateral para Tywin –dar responsabilidad a Tyrion mientras él puede ocuparse de lo que verdaderamente más le importa: recuperar a Jaime–.



Figura 51. La carencia o necesidad provocan la llamada. Episodio 1x10, *Fuego y sangre* [00:18:07 – 00:19:21]. Fuente: HBO (2011)

Tywin: Tienen a mi hijo... (Kevan baja la mirada, sin decir nada)

Tyrion: El chico Stark parece menos verde de lo que esperábamos...

General de Tywin 1: ¡He oído que su lobo ha matado a una docena de hombres y a otros tantos caballos!

General de Tywin 2: ¿Es cierto lo de Stannis y Renly?

Kevan: Los hermanos Baratheon van contra nosotros, Jaime capturado, sus huestes dispersas... ¡Es una catástrofe! Tal vez deberíamos firmar la paz...

Tyrion: (Tira su copa del vino al suelo, todos le miran y él señala la copa rota) ¡Ahí tenéis vuestra paz! Joffrey nos la proporcionó cuando decidió decapitar a Ned Stark. ¡Os costará menos beber de esa copa, que traer a Robb Stark a esta mesa! (Kevan no sabe qué responder) Él gana, ¡por si no lo habíais notado!

Kevan: Me dicen que aún tenemos a sus hermanas...

General de Tywin 1: ¡El primer asunto del día es el rescate de sir Jaime!

General de Tywin 2: ¡No hay tregua! ¡No podemos mostrarnos débiles! ¡Deberíamos marchar contra ellos!

Kevan: Antes hay que volver a Roca Casterly a buscar...

Tywin: ¡Tienen a mi hijo! (volviéndose hacia ellos) ¡Fuera! ¡Todo el mundo! (Todos se levantan para abandonar la sala. Tywin se sienta y se dirige a Tyrion) ¡Tú no! (Tyrion se detiene y le mira).

La escena comienza con primer plano de Tywin (Figura 51.1), con el semblante sombrío, informado de que han capturado a Jaime. Le sigue un primer plano de Kevan – su hermano–, de perfil, preocupado y sin saber qué decir (Figura 51.2); en ese momento Tyrion comienza a hablar y la cámara hace un trasfoco de Kevan a Tyrion (Figuras 47.2-3). Este cambio de foco, que mantiene a Tyrion en plano medio, en último término, simboliza su propia jerarquía en la familia y en el consejo en que se encuentra: la última. El plano enfatiza la empatía de Kevan con su hermano, y empieza con él, pues es su hombre de confianza, de quien se podía esperar ayuda o, al menos, alguna aportación. Kevan, sin embargo, permanece callado y es Tyrion, contra todo pronóstico, quien capta la atención. Cuando Kevan sugiere pactar la paz con Robb, Tyrion, en último término y fuera de foco, arroja su copa al suelo, rompiéndola (Figura 51.5). Cuando todos se vuelven a mirarlo, Tyrion señala la copa, en el suelo, (Figura 51.6) y señala que ahí está su paz, hecha añicos por la ejecución de Ned Stark. Kevan vuelve a guardar silencio (Figura 51.7), por primera vez en plano medio, evidenciando que ha perdido peso en la mesa del consejo. Los planos de Tyrion, a partir de aquí, serán más cerrados, implicando lo contrario: que, a ojos de Tywin, su criterio está cobrando relevancia. Así, mientras en las Figuras 47.8, 47.8 y 47.9, los generales de Tywin siguen

discutiendo cómo proceder, solo se les muestra en un plano –y a Kevan ya no se vuelve a mostrar hasta el general en que todos abandonan la sala, en la Figura 51.13)–. Por el contrario, se muestra a Tyrion, preocupado, en plano medio y mirando a su padre (Figura 51.9) y a Tywin, de espaldas, que escucha el debate de su consejo sin aportar nada (Figura 51.10).

La cámara hace un *zoom in* acercándose a Tywin y pasa de un plano medio corto a un primer plano, aún de espaldas, con la voz en off de sus consejeros. Cuando la cámara llega al primer plano, Tywin grita que tienen a su hijo y se gira hacia ellos (Figura 51.12). La intención de esta realización es adentrarse en el plano emocional de Tywin, que acaba de sufrir un duro golpe. Que haya estado de espaldas hasta ahora, indica su incapacidad para procesar la noticia recibida, pero este momento, en el que por fin se da la vuelta y empieza a dar órdenes, implica que ya ha resuelto cómo actuar. En la Figura 51.13 vemos como todos le obedecen y abandonan la sala, en plano general, con Tyrion en primer término, en plano medio, pero con el foco puesto en Tywin. La Figura 51.14 muestra a Tywin, sentándose, en plano medio corto, y ordenando a Tyrion quedarse. No ha dicho su nombre, ni si quiera le ha dirigido una mirada, pero por el desprecio con que pronuncia “¡Tú no!”, Tyrion sabe que se refiere a él. Se para, lentamente, sin atreverse a decir nada, mirando al suelo, como si esperase un castigo por su intervención (Figura 51.15).

La parte de la escena que vemos en la Figura 51 es en la que aparece el heraldo del cambio y se manifiesta la carencia o necesidad. Vogler (2002) afirma que “la llamada podría ser el rapto de un ser querido” (p.136). En efecto, aquí la llamada se produce por el rapto de Jaime a manos de Robb Stark. Sin embargo, la secuencia hasta ahora, como vemos en la Figura 51, se ha realizado de forma que el peso dramático recaiga sobre Tywin. Tyrion quiere a su hermano, lamenta su captura, pero es Tywin quien ha recibido el golpe más duro. De no ser así, no habría trazado el plan que expone a continuación, incluyendo a Tyrion como pieza clave.

4.4.2.3. El rechazo de la llamada

La escena continua, con Tywin sentado a la mesa y un Tyrion que no sabe qué esperar. Vogler (2002) considera que, llegado a este punto, el héroe está “situado en el umbral del miedo, de modo que dudar e incluso rechazar la llamada serían reacciones comprensibles, al menos temporalmente” (p. 140).

Efectivamente, vemos que Tyrion se encuentra en el umbral del miedo, antes incluso de que Tywin le haga partícipe de su plan y exponga la llamada claramente. Desde el momento en que su padre le ordena permanecer en la sala, Tyrion mantiene un gesto preocupado, serio, con la vista al suelo.

Por su experiencia previa —el trato que le ha dado su padre durante toda su vida—, Tyrion no está esperando propiamente la llamada, sino algún tipo de represalia por haber intervenido en el consejo de guerra, o incluso algún comentario sobre Shae —algo que vendrá más tarde—.



Figura 52. La evitación como respuesta a la llamada. Episodio 1x10, *Fuego y sangre* [00:19:27 – 00:20:34]. Fuente: HBO (2011)

Tywin: (sirviéndole vino a Tyrion) Tenías razón sobre Eddard Stark. (Tyrion lo mira, confuso) Si estuviera vivo, podríamos usarlo para negociar la paz con Invernal y Aguasdulces. Y daría tiempo para ocuparnos de los hermanos de Robert... Pero ahora... ¡Locura! ¡Locura y estupidez! (Soltando el rollo de cuervo sobre la mesa) Siempre te he considerado un necio atrofiado... tal vez errara...

Tyrion: (Sarcástico) ¡A medias! Soy lego en estrategia pero, si no queremos vernos entre tres ejércitos, no podemos quedarnos aquí.

Tywin: ¡Nadie se quedará aquí! Sir Gregor saldrá con 500 jinetes e incendiará las Tierras de los Ríos, del Ojo de Dioses al Forca Roja. Los demás nos reagruparemos en Harrenhal. (Bebe un sorbo) Y tú irás a Desembarco del Rey.

Tyrion: (extrañado) ¿A hacer qué?

Tywin: ¡Gobernar! Serás la Mano del Rey durante mi ausencia (Tyrion está sobrecogido).

Como vemos en la Figura 52, Tyrion no ha abandonado el umbral del miedo, y no llega a hacerlo durante toda la escena. Cuando Tyrion se sienta a la mesa, con su padre mirándole gélidamente, se dispone a coger la jarra de vino, pero Tywin la coge antes. Tyrion se frena, sin atreverse a pronunciar una palabra pero, para su sorpresa, Tywin le sirve en la copa (Figura 52.2). Tyrion, que no se esperaba este gesto por parte de Tywin, lo mira de reojo, preguntándose qué quiere de él (Figura 52.3). Mientras Tywin habla, en plano medio (Figuras 48.4 y 48.6), Tyrion aparece en primer plano (Figuras 48.3 y 48.5), sin decir nada.

Aunque el diálogo corra a cargo de Tywin, la fuerza dramática recae en Tyrion, que sigue inseguro, intenta dilucidar a dónde pretende llegar su padre con esa conversación. Tywin se mantiene en plano medio, mientras reconoce que Tyrion tenía razón sobre la muerte de Ned y expresa su opinión sobre el cauce que ha tomado la guerra. Es un plano cercano, pero no personal, no hay sentimiento en lo que dice, sino que se limita a observar algo visible para todo buen estratega.

Resulta relevante que, para el momento en que Tywin expone cómo siempre ha considerado a Tyrion un “necio atrofiado” y admite que tal vez se equivocara, se ha elegido un plano conjunto (Figura 52.7). Esas palabras son importante para Tyrion, pero implican una realidad de la que Tywin quiere alejarse. El plano abierto refleja el distanciamiento emocional de Tywin aún cuando admite que su hijo no es tan decepcionante como él creía. De ahí se pasa al un primer plano de Tyrion (Figura 52.8) que hace una mueca, digiriendo lo que acaba de escuchar, y responde sarcásticamente,

que es su forma de actuar para tapar su herida. Cuando Tyrion le advierte que no deberían quedarse en esa posición, pues están en desventaja, pasamos al primer plano de Tywin (Figura 52.9). La importancia de este valor de plano no radica en la advertencia de Tyrion, pues Tywin eso ya lo sabe –es un estratega hábil y experimentado–, sino en el importante momento que está atravesando. Tywin sabe cuál es la solución para su problema, pero esa solución pasa por dar una responsabilidad a Tyrion, un ser al que desprecia.

Volvemos al plano general (Figura 52.10) mientras Tywin expone el plan de actuación para quemar las Tierras de los Ríos y reagruparse en Harrenhal, y, cuando lanza la llamada a Tyrion, ordenándole ir a Desembarco del Rey, lo hace en plano medio (Figura 52.10), pero sin mirarle. La elección de planos, así como el *acting* del personaje, que evita el contacto visual, enfatiza la difícil decisión que está tomando. Lo que para Tyrion está suponiendo una llamada a la aventura, para Tywin representa un sacrificio, un mal necesario si quiere recuperar a su hijo. Cuando Tyrion, extrañado, pregunta para qué va a ir a la capital (Figura 52.13), vemos la insistencia en la llamada. La Figura 42.14 nos muestra a Tywin en primer plano –por primera vez en este diálogo–, que mira fijamente a Tyrion, imponiéndose a él.

El rechazo de Tyrion a la llamada, no es persistente, ni siquiera es propiamente un rechazo, sino más bien un momento de duda, que lo lleva a la evitación. Esta evitación es la misma que experimenta el propio Tywin, que da vueltas a la hora antes de imponer la llamada a la aventura, tanto a nivel de imagen –predominando los planos medios y generales– como de texto. Tywin es reacio a llamar a Tyrion a la aventura, aunque sabe que debe hacerlo. Esta actitud, que en principio es incomprensible para Tyrion y lo sitúa en el umbral del miedo, más tarde le será contagiada. Tyrion duda momentáneamente a la hora de aceptar la llamada, porque ni siquiera puede creer que esa llamada se esté produciendo. Su padre nunca ha depositado confianza alguna en él, no le ha confiado ninguna empresa, ni le ha demostrado estima. Nombrarle Mano del Rey en su nombre, darle su cargo, supone algo inesperado, una opción que nunca había estado sobre la mesa, y que lo deja abrumado. (Figura 52.15).

Para entender cuán inesperada es esta llamada, hay que recordar que el mundo ordinario de Tyrion ha sido el de una existencia hedonista y disipada. No se ha hecho cargo de cuestiones importantes porque Tywin no se lo ha permitido y porque nadie lo ha considerado capaz para ello, llegando al punto de que él mismo se cuestiona si tiene las habilidades necesarias para ostentar verdadero poder. Además, hay un factor en el que se incide más adelante (3x01) y es que Tyrion debería ser, legalmente, el heredero de Tywin, ya que el juramento de Jaime como Guardia Real, le impide ostentar títulos, poseer tierras y casarse. Tywin, no obstante, no ha aceptado aún esta situación –ni lo hará–, negando a Tyrion cualquier derecho sobre Roca Casterly.

Teniendo en cuenta que no ha querido nombrarlo su heredero, la decisión de enviarlo a ejercer como Mano del Rey en su nombre tiene mucho más peso. En primer lugar, porque comporta un importante cambio en la visión que Tywin tiene de su hijo –o eso puede creer Tyrion– y, en segundo, porque es la oportunidad de probar su valía y que Tywin reconsidere su lugar en la familia. Este maremágnum de emociones y el saberse, inesperadamente, con una responsabilidad de tal calibre, son los motivos que hacen vacilar a Tyrion ante la llamada a la aventura.

4.4.2.4. El encuentro con el mentor

Tyrion intenta eludir la llamada, pero en ese momento se produce el encuentro con el mentor, que le dará el aplomo necesario para aceptarla.

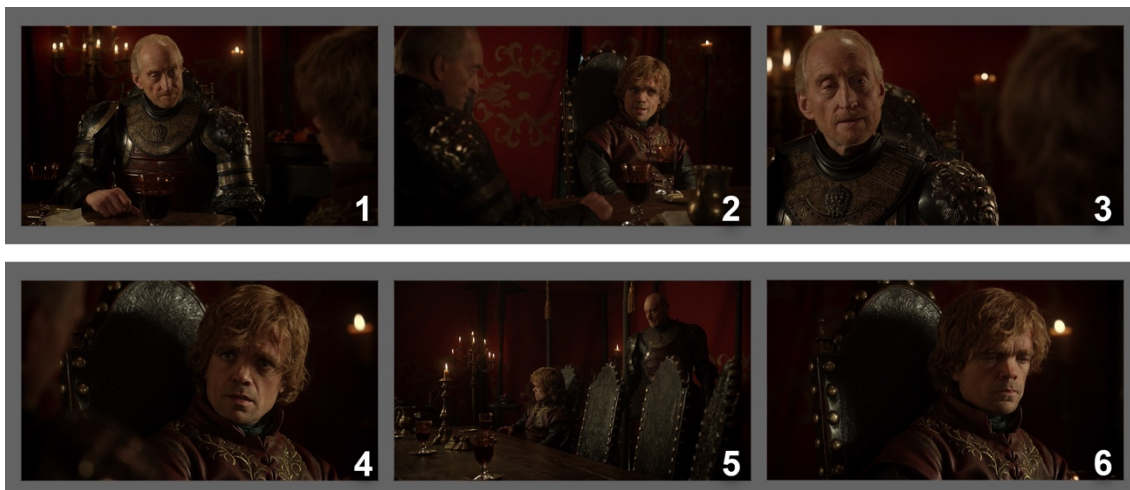


Figura 53. El encuentro con el mentor impulsa a Tyrion a aceptar la llamada. Episodio 1x10, *Fuego y sangre* [00:20:35 – 00:21:11]. Fuente: HBO (2011)

Tywin: Meterás en vereda al Niño Rey, ¡y a su madre también si es preciso! Y si ves el menor atisbo de traición en alguno de los demás... Baelish, Varys, Pycelle...

Tyrion: Cabezas, picas, murallas... (Tywin asiente, complacido) ¿Por qué no mi tío? ¿O cualquier otro? ¿Por qué yo?

Tywin: ¡Eres mi hijo! (Tyrion se queda sin habla. Tywin se levanta de la silla y se dispone a abandonar la sala) ¡Una cosa más! No te llevarás a esa zorra a la corte. ¿Entendido?

Como vemos en la Figura 53.1, Tywin vuelve a ser mostrado en plano medio mientras explica cómo debe proceder en la capital. Tyrion se muestra también en plano medio largo (Figura 53.2), como muestra de su posición ante la instrucción de su padre: distanciamiento. Este distanciamiento es reflejo de la incredulidad del héroe: su padre acaba de darle poder, no sólo para acabar con cualquier traidor de la corte, sino, además, para imponerse a Joffrey –el Rey– y, más importante, a su hermana Cersei, respecto a la que siempre ha estado muy por debajo. Tyrion pregunta por qué no otra persona, como Kevan, hombre de confianza y hermano de Tywin. Aquí pasamos a un primer plano que intensifica el tono que adquiere la afirmación de Tywin (Figura 53.3): “¡Eres mi hijo!”. Este plano resume toda la etapa del encuentro con el mentor. Es el argumento que mejor podía animar al héroe a aceptar la llamada. Este reconocimiento, que le ha sido negado

durante toda su vida, supone para Tyrion una cura para su herida interna –o un principio de cura, o la oportunidad de poder probar su valor y curarla definitivamente–. Tyrion se queda sin habla (Figura 53.4), pero en su fuero interno ya ha tomado la decisión: ha aceptado la llamada.

La escena concluye con una advertencia sobre Shae, esta vez en plano general, con Tywin en pie, tras Tyrion (Figura 53.5). En este momento, Tywin ha dejado de ser el mentor, ya no están a la misma altura, ha vuelto a erigirse como un guardián del umbral y como un padre autoritario y tirano. Tyrion sigue sin responder mientras Tywin abandona la estancia y, tras esta advertencia, aparece su conflicto interno (Figura 53.6): ganarse el respeto de su padre, o revivir la dura experiencia con su fallido matrimonio. Tras un breve momento de excitación –también de incredulidad, dudas y congoja; pero en resumen, de recibir un mensaje positivo que le ha infundido aplomo–, los fantasmas de su pasado han vuelto. Tyrion ansía ser digno de amor. El amor de su familia –de su padre– se manifiesta en forma de reconocimiento, de ser un digno sucesor que engrandezca su casa. El amor de una mujer se manifiesta en alguien que sea capaz de ver más allá de su enanismo y su apellido, que lo quiera a él; Tyrion no quiere un matrimonio político. Pero conseguir este último impide conseguir el primero.

Este conflicto se mantendrá a lo largo de su aventura, llevándolo hasta la odisea. Además, el cierre de esta secuencia, esa advertencia final, constituirá lo que Vogler (2002) llama “la puerta secreta”, unos límites establecidos por el guardián del umbral o el mentor que los héroes, inevitablemente, violan (p.146). En la historia de Barba Azul, la protagonista podía recorrer libremente la casa, excepto una habitación; aun dándole la llave que abría la puerta secreta, debía cumplir su palabra y respetar el límite fijado. Para Tyrion, la puerta secreta es llevar a Shae a la corte. En este caso, los límites han sido fijados tanto por el mentor como por el guardián del umbral, y es que Tywin será un personaje complejo en la aventura de Tyrion, portando las máscaras de diversos arquetipos.

Si bien acabamos de ver cómo Tywin se ha enfundado la máscara de mentor, alentando al héroe a aceptar la llamada, también tiene una importante fuerza como guardián del

umbral, incluso como sombra. Sin embargo, la máscara de mentor en Tywin tiene mucho peso, no solo sobre Tyrion, sino también en Jaime y Cersei. Así, Cersei tratará de gobernar como lo haría su padre; Jaime hará lo propio comandando a las huestes Lannister y Tyrion, que finalmente será el que más se le parezca, desarrollará capacidad estratégica y analítica, evaluando a sus oponentes con habilidad. Frente a todos sus hijos, la máscara del mentor se muestra a la par que la del guardián del umbral; una dualidad que está presente en todo el desarrollo del personaje. En este punto, no obstante, la fuerza del mentor ha tomado las riendas de la escena y ha llevado a Tyrion a vencer sus miedos, encaminándose al primer umbral.

4.4.2.5. La travesía del primer umbral

Aceptada la llamada, el primer paso de Tyrion es atravesar la puerta secreta (1x10). Aunque intenta respetar los límites y advierte a Shae que debe abandonarla, ante la negativa de esta, Tyrion accede a llevarla con él a Desembarco del Rey. Este punto es importante en su aventura, pues servirá a sus enemigos para presionarle, pero además, le llevará hasta la odisea.

El umbral físico que atraviesa Tyrion es la entrada a la Fortaleza Roja, primero, donde se topa a Joffrey como guardián del umbral (2x01), que es neutralizado rápidamente –al menos de momento, y solo porque Joffrey desconoce que su tío ha llegado a la capital en calidad de Mano del Rey–, y la puerta de la sala de Consejo Privado, después (2x01). Aquí será Cersei quien actúa como guardián del umbral. Cuando Tyrion hace su entrada, su hermana le recibe con la frialdad y el desdén habituales en ella. Tyrion entrega a Varys la misiva de Tywin nombrándolo Mano del Rey y la frialdad de Cersei se torna en ira, disolviendo inmediatamente el Consejo y quedándose a solas con Tyrion.

Vogler (2002) apunta que, en ocasiones, el guardián es solo una ilusión. No es este el caso. Cersei canaliza la fuerza del guardián del umbral durante toda la aventura de Tyrion, si bien hay breves lapsos en que podría mostrarse como aliada –al fin y al cabo, son hermano y tienen algunos intereses comunes–. La tarea de Tyrion es saber cómo

superar a este guardián y, casi siempre, será apelando al amor que Cersei tiene por su familia, que es lo único que la humaniza.



Figura 54. Tyrion burla al guardián del umbral. Episodio 2x01, *El Norte no olvida* [00:08:10 – 00:09:50]. Fuente: HBO (2012)

Cersei: ¡Me gustaría saber cómo engañaste a padre para esto!

Tyrion: Si fuera capaz de engañar a padre, ya sería emperador del mundo... ¡Tú misma te lo has buscado!

Cersei: ¡Yo no he hecho nada!

Tyrion: Muy cierto. ¡No hiciste nada... cuando tu hijo pidió la cabeza de Ned Stark! ¡Ahora todo El Norte se ha levantado contra nosotros!

Cersei: ¡Intenté detenerlo!

Tyrion: ¿Ah, sí? ¡Fracasaste! ¡Ese acto perseguirá a la familia durante una generación!

Cersei: (sonriendo con desdén) ¡Robb Stark es un niño!

Tyrion: Que ha ganado cada batalla que hemos librado... (Cersei baja la mirada) ¿Comprendes que estamos perdiendo la guerra?

Cersei: ¿Qué sabe tú de la guerra?

Tyrion: Nada. Sé de las personas. Y sé que nuestros enemigos se odian entre sí casi tanto como a nosotros.

Cersei: (Tras un largo silencio) Joffrey es rey.

Tyrion: (Asintiendo con la cabeza) Joffrey es rey.

Cersei: Has venido a asesorarle.

Tyrion: (Esbozando una leve sonrisa) Solo vengo a asesorarle. (Cersei mira hacia otro lado) Y si el rey escucha lo que le diga, “el rey” tal vez recupere a su tío Jaime...

Cersei: (Levanta la vista) ¿Cómo?

Tyrion: Amas a tus hijos. Es la única cualidad que te redime. ¡Eso y tus pómulos! Y el amor de los Stark por sus hijos... y tenemos a dos.

Cersei: Una...

Tyrion: ¿Una?

Cersei: Arya... ¡Esa sabandija ha desaparecido!

Tyrion: ¿Desaparecido? ¿Cómo? ¿En una nube de humo? (ríe sarcásticamente) ¡Teníamos 3 Stark para cambiar! ¡Le cortaste la cabeza a uno y dejaste escapar a otra! (Cersei traga saliva, hace una mueca, tensa) Padre estará furioso... (Cersei hace una

mueca de asco y mira hacia otro lado) Tiene que ser duro... (Tyrion sonríe y se lleva la copa a los labios) ser la hija decepcionante.

Como vemos en la escena de la Figura 54, la fuerza de Cersei como guardián del umbral no es una ilusión; es muy real. Tyrion, no obstante, la conoce lo bastante como para saber cuáles son sus puntos débiles y sortearla.

Durante la escena, vemos tres argumentos que atacan directamente a esos puntos débiles, reflejados mediante primeros planos en que Cersei se muestra vulnerable. El primero es el de su fracaso para manejar a Joffrey y las consecuencias que tiene la ejecución de Ned (Figura 54.6). Cersei trata de responder sonriendo con desdén, afirmando que Robb, por su juventud, no representa una amenaza, pero baja la mirada, incapaz de mantener esa fachada cuando Tyrion le recuerda que están perdiendo la guerra (Figura 54.7).

El segundo es cuando le ofrece, si colabora, recuperar a Jaime (Figura 54.11-12). En este momento, Cersei, que miraba hacia abajo, levanta la vista al oír el nombre de Jaime y pregunta cómo piensa hacerlo, empezando a bajar la guardia. El tercero es cuando alude a la influente figura de Tywin y advierte la decepción que debe sentir con ella (Figura 54.16). Tyrion se muestra en planos cortos, pero al contrario que su hermana, aparece confiado y seguro de su posición.

Hay solo dos planos generales durante la escena, casualmente en ambos se involucra la mentira. El primero (Figura 54.1) Cersei pregunta cómo ha engañado Tyrion a Tywin para conseguir el puesto, mientras los miembros del Consejo aún no han terminado de abandonar la estancia. No es, por tanto, una conversación privada. Precisamente porque no lo es, Cersei no muestra ningún signo de la debilidad que sí se apreciara después. En el segundo plano general (Figura 54.8) la mentira está implícita. Aquí sí que están solos y Tyrion conoce perfectamente la relación entre sus hermanos y la verdad sobre la paternidad de Joffrey, Tommen y Myrcella. No obstante, el diálogo tiene muchas connotaciones, es más profundo que la simple afirmación. Es el momento en que Cersei dice que Joffrey es rey y Tyrion lo repite, asintiendo con la cabeza. Aquí está la mentira.

Tyrion está, mediante esta frase, dándole a Cersei la tranquilidad que necesita respecto a su hijo: estará a salvo porque Tyrion no piensa desvelar la verdad. La forma en que le ofrece recuperar a Jaime sigue esta línea. Hace hincapié en que “el rey” recuperará a su tío Jaime. Cuando Cersei alza la vista en ese momento, no es solo porque, efectivamente, vea la opción de recuperar a su amado, sino, lo más importante, Tyrion está comprometiéndose a no ir contra su familia.

Esta escena es muy ilustrativa como travesía del primer umbral. Para empezar, el héroe ha conseguido traspasarlo y dar pie a que la aventura realmente comience, pero a lo que debemos prestar más atención es a la forma en que ha conseguido traspasar el umbral. Se ha encontrado con el guardián del umbral de frente y ha logrado reflejar su energía negativa, exponiéndole de qué manera ha fracasado –tanto como para que Tywin haya preferido dejar el poder en manos de Tyrion, al que detesta–.

Pero además, el guardián ha sido “apaciguado con el pago de un óbolo” (Vogler, 2002, p.162), en forma de promesa tácita. Tyrion ha sido hábil al expresar, de forma tácita, que el futuro y la posición de sus sobrinos está asegurada, que el secreto de Cersei –ese por el que apresaron a Ned Stark– se mantendrá oculto.

Y si lo primero que ha hecho para apaciguar a Cersei –darle tranquilidad– es diametralmente opuesto a lo que hizo Ned, también su toma de contacto con el mundo especial lo será. Mientras Ned tuvo un “aterrizaje forzoso” (Vogler, 2002, p.164) en Desembarco del Rey, Tyrion viene con la lección aprendida de su predecesor. Al contrario que Ned, entrará afablemente en la reunión del Consejo Privado y hará el anuncio de su nuevo cargo ante todos, entregando la misiva a Varys para que la lea. Ni siquiera ha respondido a Joffrey, en los jardines del castillo, cuando le ha preguntado a qué ha venido. Espera al momento adecuado para hacerlo. Esta táctica le asegura conseguir llegar hasta el Consejo Privado –algo que le podían haber impedido Joffrey o Cersei de haber estado advertidos– y, además, le permite captar las reacciones de los consejeros ante la noticia.

Tyrion ha demostrado una habilidad fundamental para desenvolverse en el mundo especial: el efecto sorpresa. Pero podemos apreciar otra no menos importante: saber mentir. Que haya decidido deliberadamente tranquilizar a Cersei con una promesa tácita expresada verbalmente en forma de mentira, implica que conoce las reglas del mundo especial. Durante ese diálogo ambos estaban solos y ambos conocen la verdad; no había necesidad de medias tintas. Pero ninguno de los dos ha hablado francamente, al menos con literalidad. Que, en una conversación privada, Tyrion sea capaz de manejarse con tanta sutileza entre la verdad y la mentira le será muy útil en Desembarco del Rey, donde, como hemos visto, todos mienten –algo de lo que advertirá el propio Meñique a Sansa (2x10)–.

Superado el umbral, probado su conocimiento respecto a las normas del mundo especial y neutralizada la fuerza del guardián del umbral –de momento, al menos–, Tyrion se lanza, ahora sí, a la aventura.

4.4.2.6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

El mundo especial debe mostrar contrastes para el espectador –y para el héroe– respecto al mundo ordinario. En este caso, como la aventura de Tyrion es interna, se trata de ganarse el amor-respeto de su familia y ser visto como un miembro valioso y capaz, el principal contraste deviene, precisamente, por la posición que ostenta en el mundo especial. Mientras en su mundo ordinario nunca ha sido tenido en cuenta, ni se le ha confiado misión alguna, en el mundo especial representa el poder político, en el que recae el gobierno de los Siete Reinos.

Otro contraste fundamental es que en el mundo ordinario, Tyrion podía valerse de su apellido para ser respetado –o, al menos, no atacado–; aquí, sin embargo, ese apellido de poco le sirve, pues Cersei tiene el mismo y Joffrey –también un Lannister– es, además, rey. En este tablero, el juego dependerá de cómo use su astucia para mover las fichas, ya que el escudo que lo ha protegido hasta ahora aquí se ha desvanecido.

Otro contraste que puede percibir el espectador, no es ya frente al mundo ordinario del propio Tyrion, sino frente a lo que este mismo mundo especial supuso para Ned Stark. De hecho, como Tyrion es consciente de lo que le ocurrió al Guardián del Norte, la primera prueba a la que se enfrenta es a la de dilucidar quiénes son aliados y quiénes son enemigos en Desembarco del Rey. El primer enemigo, al que no necesita testear, es Janos Slynt, el Lord Comandante de la Guardia de la Ciudad que traicionó a Ned. Por ello, lo invita a cenar para preguntarle por la matanza de los bastardos de Robert y su papel en la conspiración contra Lord Stark (2x02). Lord Janos afirma estar siguiendo órdenes y Tyrion lo destituye, enviándolo al Muro y dando su puesto a Bronn, su hombre de confianza. Esta es su primera prueba como Mano del Rey: ejercer, sabiamente, un enorme poder –pues solo el Rey o su Mano pueden desterrar a gente al Muro– y, además, eliminar a un posible enemigo, asegurándose de contar con la lealtad de los Capas Doradas poniendo a Bronn como Lord Comandante –un método mucho más efectivo que el que empleó Ned Stark–.

Cuando la noticia de la destitución de *sir* Janos llega a Cersei, ella increpa a Tyrion por esta decisión (2x02). Tyrion se limita, nuevamente neutralizando su fuerza de guardián del umbral, a exponer que el pueblo está en su contra por el asesinato de niños y Cersei no puede sino guardar silencio. Tal y como vimos en la Figura 54.6, Cersei se está dando cuenta de las terribles decisiones que está tomando Joffrey, y de lo mucho que se le ha ido de las manos. Si antes desoía sus consejos, ahora ni siquiera le informa de sus planes. Cersei se mantendrá como enemigo, como guardián del umbral, durante toda la etapa, siendo la tarea de Tyrion sortearla, más que enfrentarla. Es su hermana, no puede desterrarla ni apresarla, y es la Reina Regente, también tiene sus propios aliados. Por ello, su duelo con Cersei es eminentemente dialéctico y las pruebas que la presentan como fuerza opositora se resuelven mediante la astucia y la empatía para saber cómo aplacarla.

El odio de Cersei hacia Tyrion es completamente visceral: le culpa por la muerte de su madre (2x02). No se trata de algo que él haga, o de que tengan intereses enfrentados, el problema de Cersei es que ha personificado en él la muerte, le ha culpado de su pérdida y, ahora, no soporta que su padre le haya otorgado más poder que a ella –ya que siempre

se ha sentido infravalorada por Tywin por el hecho de ser mujer—. Así, las mejores armas que tiene Tyrion para neutralizarla con, por un lado, hacerle ver que no es tan válida —y que está fracasando como regente— y, por otro, asegurarle la protección para su familia.

Cersei es un enemigo al que Tyrion conoce bien, por ello, lo más urgente es ocuparse de aquéllos a los no conoce: los miembros del Consejo Real. Alertado por encontrar a Varys hablando con Shae en sus aposentos (2x02), Tyrion amenaza a la Araña y, siguiendo el consejo que le da su padre (Figura 53), pone en marcha un plan para identificar el mínimo atisbo de traición. Este plan, que demuestra gran conocimiento de las normas del mundo especial y se erige como un alarde de inteligencia —el primer gran alarde de la aventura, pero no el único—, sorprende tanto a los involucrados como al espectador.

En una secuencia en la que se encadenan tres escenas, cada una con uno de los miembros del Consejo Privado, Tyrion cuenta el mismo plan, con una sutil pero fundamental diferencia, a cada uno de ellos, a fin de saber qué versión es la que llega a oídos de Cersei. La conversación con ellos es muy similar y a todos les hace la misma advertencia, que la Reina no debe enterarse. La secuencia, jugando con estas sutiles diferencias se realiza de tal modo que parezca una única conversación, en la que los interlocutores van sucediéndose, con sutiles diferencias en cuanto a la disposición de los actores en el espacio escénico y un montaje magistral. La duración de dicha secuencia es de 3'47'', por lo que la hemos dividido en tres figuras, correspondiendo a cada uno de los aliados/enemigos que Tyrion pone a prueba.



Figura 55. Tyrion pone a prueba la lealtad de Pycelle. Episodio 2x03, *Lo que está muerto no puede morir* [00:23:52 – 00:24:40]. Fuente: HBO (2012)

Tyrion: Puedo fiarme de vos, Pycelle, ¿verdad?

Pycelle: ¡Pues claro que sí, mi señor!

Tyrion: Corren tiempos peligrosos... ¡Y la Corona necesita alianzas! (Pycelle asiente con la cabeza) Y esas alianzas suelen sellarse con un matrimonio...

Pycelle: ¿Matrimonio? Ah, sí...

Tyrion: Confiaré al Consejo estos planes, ¡pero la Reina no debe saberlo! ¡No quiero que se inmiscuya en asuntos que determinarían el futuro del reino! ¡Hay demasiado en juego!

Pycelle: (Asintiendo) ¡Oh, sí, sí! ¡Hay demasiado! Sí... ¡Seré silencioso como una tumba!

Tyrion: (Levantándose para ir a servir vino) Negociaré una alianza con la Casa Martell de Dorne. La Princesa Myrcella se casará con su hijo menor cuando sea oportuno, asegurándonos su lealtad y su ejército, si es preciso.

Pycelle: Myrcella... ¿enviada a Dorne?



Figura 56. Tyrion pone a prueba la lealtad de Varys. Episodio 2x03, *Lo que está muerto no puede morir* [00:24:41- 00:25:20]. Fuente: HBO (2012)

Tyrion: (Volviendo con las copas llenas de vino) Pero, recordad, ¡la Reina no debe saberlo!

Varys: ¡Oh! ¡La Reina no debe saberlo! (Riendo) ¡Me encantan las conversaciones que comienzan así!

Tyrion: Pienso casar a la Princesa Myrcella con Theon Greyjoy.

Varys: ¿Theon Greyjoy? Perdonad, mi señor, pero ¿cómo? ¡Ese chico se crio en Invernalía! ¡Combate por Robb Stark!

Tyrion: ¡Precisamente! El padre de Theon odia a los Stark y convencerá al chico para que milite en nuestro bando. Greyjoy destruirá al ejercito de El Norte desde dentro y tendremos los barcos de su padre. Pero recordad...



Figura 57. Tyrion pone a prueba la lealtad de Meñique. Episodio 2x03, *Lo que está muerto no puede morir* [00:25:21 – 00:27:07]. Fuente: HBO (2012)

Tyrion: ¡No se lo contéis a nadie!

Meñique: ¿Qué no le cuente a nadie qué?

Tyrion: Pienso casar a la Princesa Myrcella con Robin Arryn, del Valle. (Meñique parece sorprendido) A Lysa... no le caigo bien... Pero, tal vez, la promesa de un matrimonio regio la convenza para echar pelillos a la mar.

Meñique: Ella os encarceló. Intentó ejecutaros. ¿Y le ofrecéis a su hijo una princesa?

Tyrion: Para los hombres de nuestra posición, guardar rencor puede ser... un estorbo, ¿no os parece?

Meñique: Y supongo que queréis que negocie ese acuerdo...

Tyrion: ¿Quién mejor?

Meñique: (Se levanta y se aleja, dándole la espalda) Sí, podría cantarle esa canción a Lysa... Si me importara... ¿Y qué gano yo?

Tyrion: La gratitud del pueblo de Poniente por ayudar a terminar la guerra, la adoración del rey por devolvernos la lealtad del Valle... ¡Y Harrenhal!

Meñique: ¡Harrenhal está maldito!

Tyrion: ¡No os tenía por supersticioso! Demoledlo y reconstruidlo, ¡podréis permitirlo! Os nombraré Señor de las Tierras de los Ríos...

Meñique: ¡Ah! ¡Así me convertiríais en uno de los mayores señores del reino!

Tyrion: Habéis servido a mi familia bien en el asunto sucesorio...

Meñique: ¡Y también Janos Slynt! ¡Y también le entregaron Harrenhal... hasta que se lo arrebatasteis!

Tyrion: Os necesito para hablar con Lysa Arryn. ¡No necesitaba a Janos Slynt! (Meñique se queda pensativo) ¿Zanjado entonces? (Meñique asiente) ¡Bien! (Tyrion se aleja, pero se detiene y se gira de nuevo hacia Meñique) ¡Ah! Y recordad...

Meñique: ¡La Reina no debe saberlo! (Tyrion sonríe y se va).

Como vemos en las Figuras 51, 52 y 53, los valores de plano son muy similares en las tres escenas, el vestuario de Tyrion es idéntico y la localización –así como su iluminación– es la misma. Tyrion acaba la escena donde empieza la siguiente, encadenándolas mediante montaje y diálogo. Así, La Figura 56.1 es el inicio de la conversación con Varys, pero también el final de la conversación con Pycelle; algo de

lo que el espectador no se percata hasta la Figura 56.2, donde, siguiendo a Tyrion mediante *travelling lateral*, vuelve a la mesa para descubrir que es Varys y no Pycelle quien está sentado a ella. De la misma manera, la Figura 57.1 supone el inicio de la escena con Meñique y el final de la escena con Varys. Las escenas guardan más similitudes entre sí. Por ejemplo, aunque Tyrion pasea por la estancia, suele ocupar el lado izquierdo de la imagen (Figuras 51.1, 51.2, 51.3, 51.4, 51.5, 51.7, 51.9, 51.11, 52.2, 52.3, 52.4, 52.5, 52.6, 52.8, 52.9, 53.1, 53.2, 53.3, 53.4, 53.5, 53.6, 53.7, 53.8, 53.9, 53.11, 53.13 y 53.15). Esta composición no solo tiene connotaciones positivas respecto al héroe –pues el ojo tiende a preferir los elementos a la izquierda de la imagen–, sino que dota a la secuencia de continuidad. Otra de las similitudes que encontramos es que en las figuras podemos ver un plano compuesto, con un personaje en primer término y el otro al fondo (Figuras 51.11, 52.9 y 53.9), lo que ayuda al espectador a identificar quiénes son los interlocutores y dota al escenario de dimensión relativa y contexto. Este plano, en las tres figuras, suele usarle como señuelo poco antes de cambiar de escena.

Ahora bien, analizada la continuidad de la secuencia y el truco de montaje, que sigue al truco que emplea el personaje para llevar a cabo su plan, detengámonos en las diferencias entre una y otra escena.

Lo primero que podemos notar es la posición de los personajes. Tyrion se acerca mucho más a Pycelle y Varys (Figuras 51.4 y 52.2) que a Meñique (Figura 57.9) precisamente porque la actitud de estos personajes es diferente. Pycelle se muestra servicial, Varys se muestra confidente y Meñique, a la defensiva. La postura de Meñique se hace patente no solo en cómo recuerda el destierro de Janos Slynt (con quien él conspiró para traicionar a Ned), sino además en que durante toda la escena permanece de pie (Figuras 53.6, 53.8, 53.9, 53.10, 53.12, 53.13 y 53.14), o levemente apoyado sobre la mesa (Figuras 53.2 y 53.4). A diferencia de Varys y Pycelle, que sí se sientan a dialogar distendidamente, Meñique se mantiene alerta porque es el único conspirador demostrado hasta el momento. De ahí que también apreciemos la diferencia entre los planos compuestos de la Figura 55.11, donde Tyrion está evaluando a Pycelle –en segundo término, desenfocado–, la Figura 56.9, donde se ponen a prueba mutuamente,

pero es Varys quien intenta entender el plan de Tyrion –Varys aparece en segundo término, pero a foco, y preocupado por la inviabilidad del plan–, y la Figura 57.9 donde es Meñique quien está evaluando a Tyrion y la posibilidad de que sea una trampa –Meñique se muestra a foco, en primer término–.

En cuanto a los valores de plano, también vemos algunas diferencias. Tyrion se presenta sobre todo en planos medios y primeros planos, pero Meñique aparece en planos más abierto, pues, como hemos indicado, mantiene la distancia respecto a Tyrion. Varys, quien considera que realmente le están confiando un plan, aparece en plano general, para presentar al personaje, y en plano medio corto (Figuras 52.3, 52.7, 52.9 y 52.11), para denotar la cercanía del personaje, pero la falta de implicación emocional, pues el plan de Tyrion, por lo inconveniente y casi imposible, le ha dejado perplejo. Finalmente Pycelle, que aparece en planos generales se situación (Figura 55.1, 51.4 y 51.9) y en planos cortos mientras asiente y da la razón a Tyrion, es el único que se muestra en primerísimo primer plano (Figura 55.8). Esta figura coincide con el momento en que Pycelle afirma que guardará el secreto. Paradójicamente, el único que se compromete, expresamente, a guardar silencio es Pycelle, así como el único que aparece en primerísimo primer plano. Como lo que dice en ese momento es falso, a elección de este valor de plano, más que adentrarse en la psique del personaje –a menos que entendamos que pone de relieve lo bien que sabe jugar con las reglas del mundo especial–, podemos considerar que se trata de una pista para el espectador. Tal y como se muestra un plano detalle de una llave olvidada en un desván que resulta ser la que abre la puerta mágica, aquí se nos muestra un detalle de la mentira, del traidor.

Cersei, inmediatamente informada, no tarda en enfrentar a Tyrion y exigirle una explicación por tratar de vender a su hija como a una yegua. Tyrion, haciendo uso de su astucia una vez más, no muestra el menor atisbo de sorpresa y no pregunta por el destino de la princesa, sino que esgrime que necesitan aliados y que el destino de Myrcella es conseguir un matrimonio ventajoso para la familia. Cersei revela, inconscientemente, que Pycelle es el traidor, cuando se niega a enviar a su única hija a Dorne, por lo que Tyrion lo manda encarcelar (2x03).

Una vez comprobada la lealtad de sus consejeros, Tyrion se embarca en la siguiente prueba: liberar a Jaime. Convince a Meñique –ofendido por haber sido engañado respecto al enlace de Myrcella– de que entregue a Catelyn Stark los restos de Ned y trate de negociar la liberación de Jaime (2x03). Este plan, si bien más accidentado de lo que Tyrion había previsto, surtirá efecto y Catelyn liberará a Jaime, enviándolo a Desembarco del Rey custodiado por Brienne, con la promesa de que le devolverán a sus hijas (2x08).

Las pruebas principales que tendrá que superar Tyrion, como Mano del Rey, serán las propias del gobierno de los Siete Reinos, que pasan por solventar los problemas que causa Joffrey y esquivar a Cersei.

En cuanto a Joffrey tiene tres pruebas fundamentales, en las que, si bien no logra derrotar ni educar a su sobrino, sí que es capaz de salvar a los inocentes que han caído en sus garras. La primera inocente es Sansa Stark, a la *sir* Meryn Trant golpea y desnuda en el Salón del Trono por orden de Joffrey. Tyrion, al descubrirlo, pone fin al abuso y recuerda a su sobrino que ha sido Robb y no Sansa quien lo ha vencido en la contienda (2x04). En la segunda ocasión, será toda la comitiva real que despide a Myrcella desde el puerto, cuando parte a Dorne. El pueblo famélico, se altera y explota cuando Joffrey exige que les corten la cabeza (2x06). Tyrion, que en el camino de vuelta a la Fortaleza Roja ya ha advertido que los ánimos se estaban caldeando, da orden a la Guardia Real para que escolten a Tommen antes de que estalle la revuelta. Cuando consiguen ponerse a salvo, Joffrey grita, indignado, pero Tyrion le golpea en la cara y le advierte que él ha sido quien ha provocado a la turba. Además, es el único que insiste en recuperar a Sansa, que está a punto de ser violada por la plebe enfurecida, aunque Joffrey no tiene el más mínimo interés en rescatarla –finalmente es Sandor Clegane el Perro quien, *motu proprio*, acude en su auxilio–.

Sin embargo, la prueba más importante que tiene que desempeñar como Mano del Rey, contrarrestando el nefasto gobierno de Joffrey, es la defensa de Desembarco del Rey ante las fuerzas de Stannis Baratheon.

El primer paso de Tyrion es advertir a Cersei que, tras la muerte de Renly, sus banderizos se unirán a la causa de Stannis contra Joffrey (2x05). Cersei se limita a asegurar que el Rey se está ocupando del tema y da por zanjada la conversación, lo que lleva a Tyrion a sospechar que su hermana tiene un plan. Valiéndose de su espía, Lancel Lannister, Tyrion descubre que Cersei ha ordenado fabricar *fuego valyrio* y convence al piromante para que, a partir de ese momento, lo fabrique para él y no para la Reina (2x05).

También se enfrenta a Cersei, quien no quiere que su hijo combata, y argumenta que la presencia del Rey es fundamental para infundir coraje a sus tropas (2x08).

Planea, con la ayuda de Varys y Bronn, la defensa de la ciudad y recibe el reconocimiento de la Araña, que ve en él a un gobernante capaz (2x08). Cuando la flota de Stannis se aproxima a la capital, Varys le da la oportunidad de escapar, entregándole un mapa de los túneles subterráneos de la ciudad. Tyrion, sin embargo, se niega a escapar, despertando aún más admiración en Varys, que admite que es el único que puede frenar a Stannis y las fuerzas oscuras de Melisandre (2x09).

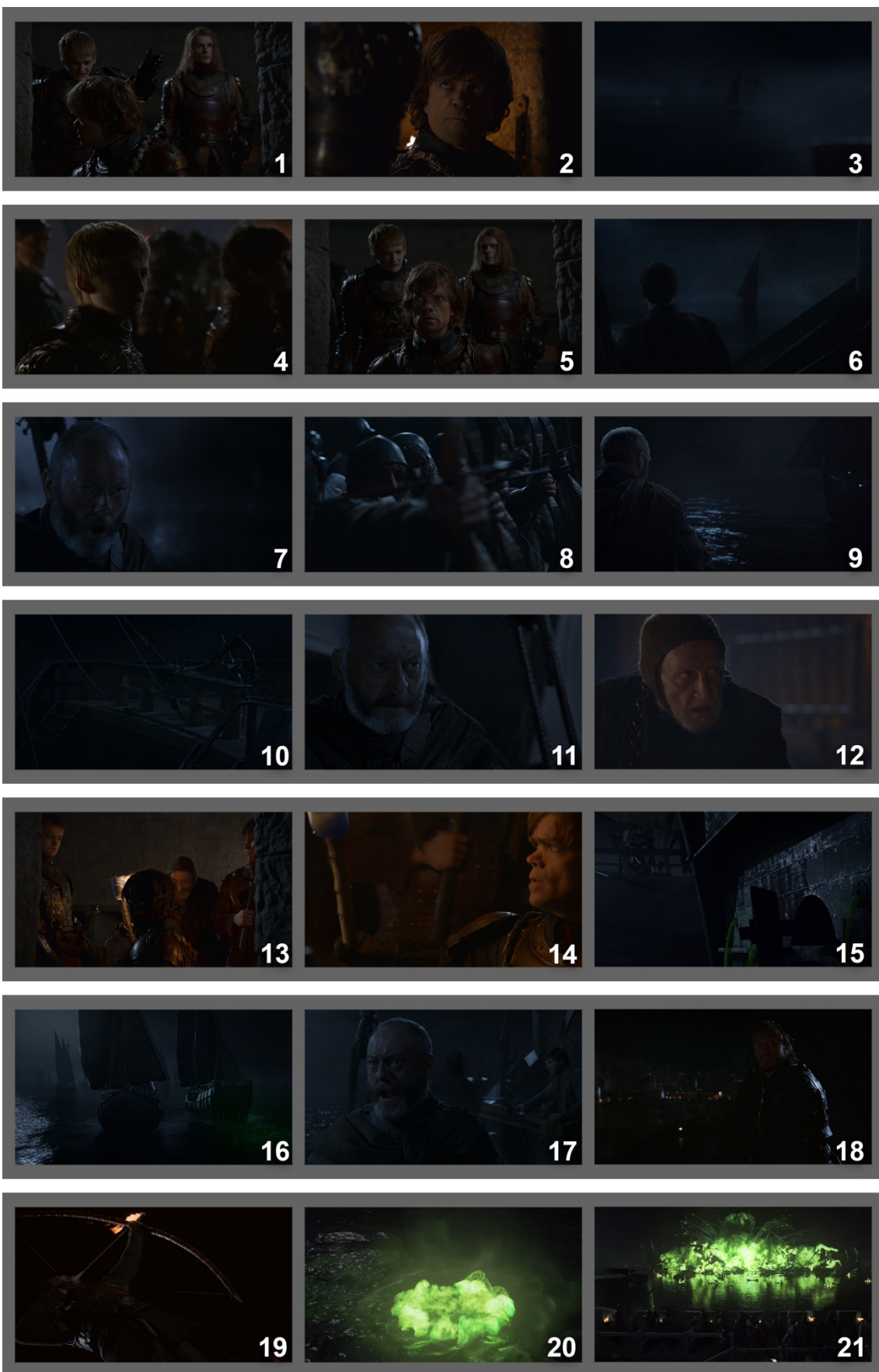


Figura 58. Tyrion sorprende a Stannis con *fuego valyrio*. Episodio 2x09, *Aguasnegras* [00:22:15 – 00:24:28]. Fuente: HBO (2012)

La Figura 58 representa una parte de la secuencia inicial de la batalla de la Bahía del Aguasnegras (2x09); concretamente, el momento en que Tyrion pone en marcha su plan para defender la ciudad y hace buen uso del efecto sorpresa. Como vimos en el caso de Ned, el mundo especial que es Desembarco del Rey no se rige por las normas de los mundos ordinarios que pueden representar los otros reinos –Invernalía, Aguasdulces, El Valle, etc.–; aquí, el código de caballería, el honor y la verdad tiene poca cabida. Mejor dicho, en apariencia tienen cabida, pero resultan inútiles para el juego de poder.

También hemos observado que, a diferencia de Ned, Tyrion sí conoce estas normas del mundo especial y sabe jugar con ellas. De ahí que, ante un enfrentamiento bélico, para él predomine la estrategia sobre la fuerza. Tyrion no busca un enfrentamiento en campo abierto, como hace Stannis, o como hacen los dothrakis –seguros de su poderío–; él sabe que las fuerzas Lannister están divididas, pues Tywin aún está en las Tierras de los Ríos combatiendo a Robb Stark y nadie tiene noticias de Jaime. Cersei se ha encerrado en la torre con el resto de mujeres nobles y Joffrey, lego en estrategia y en combate, quiere atacar primero y atacar con fuerza –con una actitud beligerante e inconsciente–. Tyrion sabe, pues, que la defensa de la ciudad recae únicamente sobre él, quien tampoco sabe combatir. Sin embargo, su inexperiencia en las artes marciales la compensa con ingenio y utiliza en su beneficio una de las reglas de oro del mundo especial: todos mienten; las apariencias también.

La Figura 58.1 muestra como Joffrey, impaciente por dar comienzo a la batalla, se enfrenta a su tío, que ha dado orden a los arqueros de esperar. Tyrion se gira hacia su sobrino –que no está al tanto del plan porque, otra regla del mundo especial es que los secretos no tardan en convertirse en rumores– y le repite que deben esperar (Figura 58.2). En la Figura 58.3 vemos un único barco navegando hacia la flota enemiga, en plano general, desde la perspectiva de Joffrey. El Rey se queda pasmado contemplando su único barco avanzar en solitario (Figura 58.4), sin entender la situación. Para un personaje al que le gusta controlar las situaciones –aunque solo sea para torturar a los

demás–, el verse al frente de sus huestes sin saber cuál es el plan de defensa y viendo cómo todos los soldados parecen seguir un esquema del que él no está al tanto –uno diseñado por Tyrion, para más inri–, le angustia. Esta angustia se refleja en el primer plano, de perfil, desconcertado y con la cara en sombra. Inquieto, Joffrey pregunta a Tyrion dónde está el resto de la flota (Figura 58.5), pero Tyrion guarda silencio y espera el momento oportuno.

Las Figuras 54.6-9 muestran a Davos dando instrucciones a sus hombres a medida que el barco se acerca, él también se sorprende de que solo haya uno. La Figura 58.10 nos muestra un detalle del barco, que refuerza el descubrimiento que Davos acaba de hacer: no hay nadie en él. Esto hace sospechar al Caballero de la Cebolla, que intuye que algo anda mal, pero aún no sabe qué es (Figura 58.11). De un primer plano de Davos, que representa la pregunta –qué está pasando–, pasamos a uno del piromante (Figura 58.12), que representa la respuesta –*fuego valyrio*–. El piromante se acerca a Tyrion y le entrega una antorcha (Figura 58.13), mientras Joffrey contempla la escena, aún sin comprender qué pretenden.

La Figura 58.14, un primer plano de Tyrion, de perfil, cogiendo la antorcha para lanzarla al agua, muestra su preocupación. Ha depositado todas sus esperanzas en este plan y, si fracasa, Stannis tomará la capital. Sin embargo, a pesar de sus miedos, no es un momento sombrío; al contrario, aparece completamente iluminado, disipando la oscuridad que se cernía sobre la capital y sobre el espectador, que hasta ahora tampoco ha sabido cuál era su plan.

Vemos un detalle del barco vertiendo *fuego valyrio* en el agua (Figura 58.15), seguido de un plano general donde apreciamos que este vertido se expande por el agua, rodeando la flota Baratheon (Figura 58.16). Davos es el primero en descubrir la trampa y dar la voz de alarma, ordenando virar las naves (Figura 58.17), pero es demasiado tarde. Bronn, en la orilla del Aguasnegras, ha visto la señal de Tyrion (Figura 58.18) y procede a encender una flecha y disparar (Figura 58.17). La flecha cae al agua y vemos un detalle de la superficie, impregnada de *fuego valyrio* que inmediatamente se inflama y hace estallar gran parte de la flota enemiga (Figura 58.21).

La batalla continua, pues aunque Stannis ha perdido a buena parte de sus huestes, no cede en su intento y arriba a la orilla para tomar la ciudad. Joffrey, asustado, huye y se refugia en sus aposentos, excusándose en que su madre requiere su presencia. Tyrion, que ya ha demostrado su agudeza intelectual, se ve ahora abocado a la lucha física, en la que tiene desventaja.

Las armas de Tyrion son eminentemente intelectuales, sin embargo, en este punto demuestra su heroicidad al lanzarse a la batalla cuerpo a cuerpo, en un intento de arengar a sus tropas, cuyo ánimo se ha visto mermado por la ausencia del rey. Aunque Tyrion no resulta tan hábil con la espada como con la palabra, se erige como comandante de las huestes Lannister y, curiosamente, no es abatido por los Baratheon, sino por *sir* Mandon Moore, un miembro de la Guardia Real a quien Joffrey había encomendado el asesinato de su tío. Tyrion es salvado por Podrick, su escudero, que derrota a Moore. Después cae inconsciente y solo alcanza a ver a Loras Tyrell – vistiendo la armadura de Renly– que llega con su ejército y repele a Stannis.

Si las pruebas se presentan para plantear al héroe “una serie de complicaciones y retos concebidos para prepararlo para las dificultades mayores que le aguardan más adelante” (Vogler, 2002, p.168), la batalla del Aguasnegras supone un anticipo al papel que jugará durante la etapa del camino de regreso como estratega.

También resulta una preparación para utilizar el ingenio cuando sus fuerzas están en desventaja –su fuerza siempre está en desventaja, por su condición física, pero sus huestes también pueden estarlo, como ha sido el caso–.

Finalmente, la complicación final de la prueba –ser atacado por *sir* Mandon Moore– también debe enseñarle una importante lección: que es su familia quien trata de matarlo. Tyrion no recibe recompensa por haber salvado la ciudad, de lo que podemos inferir que la batalla no constituye su odisea –aunque se ha enfrentado a la muerte–, sino una más de las pruebas.

El haber superado las pruebas que se le han presentado como Mano del Rey no ha sido suficiente para obtener el reconocimiento de Tywin, que ni siquiera va a visitarlo mientras convalece por las heridas sufridas. Tywin es nombrado salvador de la ciudad – pues él entró con los Tyrell en el último momento y repelió a Stannis– y ocupa su cargo como Mano del Rey.

Cuando Tyrion confronta a su padre y le exige, como recompensa por haber defendido la capital, ser nombrado su heredero (3x01), Tywin se niega rotundamente y le echa en cara haber traído a Shae a la capital, desobedeciendo una orden explícita. Tywin considera, por ello, que erró al darle la oportunidad de probar su valía. Tyrion se siente herido, pero Tywin accede a darle una recompensa por su labor en el gobierno. La recompensa, sin embargo, será una prueba más: es nombrado Consejero de la Moneda, lo que podría parecer un honor, de no ser porque la Corona está endeudada (3x03).

La decepción de Tywin al saber que Tyrion se ha llevado a Shae a la capital nos introduce otra de las pruebas que debe superar Tyrion en el mundo especial. No es la prueba principal, pero sí que entra en conflicto con su misión, como hemos comprobado por la reacción de Tywin. La prueba consiste en mantener a Shae a salvo. Tan pronto como aterriza en el mundo especial, Tyrion se percata, al encontrar a Varys en sus aposentos (3x02), que Shae corre un enorme peligro. Ella se aburre estando encerrada y desoye las advertencias de Tyrion, que le insiste una y otra vez en lo peligroso que es Desembarco del Rey, reconociendo que ella es su debilidad y la usarán para dañarlo (3x03). Con ayuda de Varys, Shae se convierte en doncella de Sansa, lo que la mantiene a salvo por el momento (3x03).

Cersei, para evitar que Joffrey combata en la batalla del Aguasnegras, captura a quien cree que es la amante de Tyrion, Ros (2x08) y dice a Tyrion que cualquier daño que Joffrey sufra le será infligido a Ros multiplicado. Tyrion ve a Ros, presa y maltratada, pero actúa como si la amase, dejando creer a Cersei que ha capturado a su amante y la amenaza. Acto seguido, Tyrion corre a ver a Shae y le advierte que deben ser más cuidadosos, pero ella asegura que no permitirá que nadie lo dañe. La noche previa a la

batalla del Aguasnegras, Tyrion trata de convencer a Shae para que huya de una guerra que no tiene que ver con ella, pero ella decide quedarse por él (2x09).

Un vez destituido como Mano del Rey, sin el apoyo de los Capas Doradas –Bronn también ha sido relevado de su cargo– y con su padre en la capital, Tyrion ve más difícil mantener a Shae a salvo. El propio Varys, quien ha admitido en más de una ocasión admirarlo, le advierte que debe estar un tiempo sin visitarlo (2x10). Aquí es cuando Shae le pide por primera vez que huyan juntos, que naveguen hasta Pentos y vivan su vida lejos de la corte (2x10). Esto supone una prueba más para Tyrion, que debe elegir entre una mujer que le ama y ejercer un cargo público que pueda traer gloria a su casa y reconocimiento a su persona.



Figura 59. Shae pide a Tyrion que huyan juntos. Episodio 2x10, *Valar Morghulis* [00:29:31 – 00:32:09]. Fuente: HBO (2012)

Tyrion: Eres muy buena por venir...

Shae: ¿Que soy buena? ¿Cómo no iba a venir? (Shae extiende la mano hacia la cara de Tyrion, pero él la detiene) ¡Quiero verte!

Tyrion: Créeme, no quieres.

Shae: ¿Has mirado? (Tyrion niega con la cabeza) Seré la primera... (Shae le quita la venda de la cara).

Tyrion: ¿Y bien?

Shae: (Esbozando una leve sonrisa) Estás fatal...

Tyrion: Ahora soy un monstruo, además de un enano... ¡Deberías cobrarme el doble!

Shae: ¿Crees que estoy aquí por dinero?

Tyrion: Ese es el trato que hicimos. Yo te pago y tú me mientes.

Shae: ¡Oh! ¡Nací siendo un pobre chico rico y nadie me quiere, así que hago chistes y pago a todos para que se rían! ¡No me importa tu dinero! Vámonos...

Tyrion: ¿Irnos?

Shae: ¡Sal de Desembarco del Rey! Intentaron matarte y volverán a intentarlo. ¿Ir a la guerra? ¿Luchar con soldados? ¡Se te da fatal! Cojamos un barco a Pentos para no volver... ¡Este no es tu sitio!

Tyrion: ¿Y qué haríamos en Pentos?

Shae: Comer, beber, follar... ¡Vivir!

Tyrion: (Emocionado) Me gustaría irme contigo...

Shae: ¡Pues hazlo! Tu padre, tu hermana, toda esa mala gente, ¡no pueden detenerte! Olvídate de ellos, ¡ven conmigo!

Tyrion: (Negando con la cabeza, conteniendo las lágrimas) ¡No puedo! Este es mi sitio... Esa mala gente... ¡Es lo que se me da bien! ¡Rebatirlas! ¡Ser más listo! ¡Es lo que soy! Y me gusta... Me gusta más que nada que haya hecho jamás... ¿Te vas a marchar?

Shae: Tienes una mierda de memoria... Soy tuya. Y tú eres mío. (Tyrion rompe a llorar y Shae lo abraza).

La Figura 59 ilustra la conversación que mantienen Shae y Tyrion tras la batalla del Aguasnegras, una vez Varys le ha informado de los cambios que ha hecho Tywin y del peligro que corre. Tyrion aparece, al igual que Shae, fundamentalmente en plano medio corto, con una realización clásica de plano-contraplano que sigue la conversación que los personajes mantienen. Tan solo vemos dos planos conjuntos, el primero (Figura 59.2) para mostrar la acción de la mano de Shae, que trata de quitar la venda a Tyrion y este la detiene, y el segundo (Figura 59.12) se usa para reforzar los argumentos racionales que está exponiendo Shae.

Gran parte de este diálogo tiene fuertes tintes emocionales, pero en este plano se recoge el único argumento racional: que a Tyrion se le da fatal luchar y que tratarán de matarlo de nuevo. Los primeros planos también son recurrentes en la escena, pues se trata de un momento trascendental en la relación de los personajes: Shae demuestra que ama a Tyrion y no está con él por dinero. En la Figura 59.5 vemos un primer plano de Shae que enfatiza su preocupación por ver lo que hay debajo de las vendas; no porque sea un monstruo, como Tyrion afirma, sino por comprobar cuán grave es. Seguidamente vemos a Tyrion, también en primer plano (Figura 59.6), no solo para impactar con la imagen de un enorme cicatriz –que le atraviesa todo el rostro– sino porque, al destaparse su cara, se muestra vulnerable. Si Tyrion arrastra la herida de no poder ser amado, ahora, con el rostro desfigurado, este miedo se acrecienta.

La escena continúa en planos medios, reforzando las posiciones de distancia que uno y otro están tomando. Tyrion, en posición defensiva por miedo a ser rechazado, y Shae, sarcástica e hiriente, ofendida por ser tratada como una puta. Volvemos a ver a Shae en primer plano (Figura 59.17) cuando le pide a Tyrion que vaya con ella, que se olvide de su familia. Tyrion, también en primer plano, se emociona (Figura 59.18). Es un momento difícil para él porque, aunque por un lado está recibiendo el amor desinteresado que siempre ha anhelado en una mujer, sabe que no puede aceptar la proposición de Shae, porque entraría en conflicto con su aventura. Shae, mira triste a Tyrion y le recuerda que son el uno del otro, por lo que no piensa abandonarlo (Figura 59.19), momento en que Tyrion rompe a llorar (Figura 59.20) y se abrazan, en primer plano (Figura 59.21).

Esta escena supone una de las pruebas más duras para Tyrion, pues está recibiendo lo que parece ser su recompensa –el amor–, pero no puede aceptarla porque implicaría abandonar la aventura. A estas alturas, la prueba se presenta como una evaluación interna, como un examen del compromiso que el héroe ha adquirido con la aventura –que, como vemos, es total–. La petición de Shae, la tentación de abandonar el mundo especial, plagado de peligros, se repite en dos ocasiones más: la primera, cuando descubre que Tyrion está prometido con Sansa Stark (3x07) y una última vez, antes de la boda de Joffrey (4x02).

La última tentación de Tyrion aúna la conclusión de las dos pruebas que tienen que ver con Shae: protegerla y no anteponer sus propios deseos, o, como también podríamos considerarlo, proteger y servir –proteger a Shae y servir al reino y a su casa–. Desde la boda con Sansa, la relación con Shae se ha ido tensando, por los celos de ella, de modo que ha perdido la discreción. Esto da lugar a que Bernadette –doncella de la Reina– la descubra saliendo de los aposentos de Tyrion (4x01). Varys le confirma a Tyrion que Cersei sabe de la existencia de Shae y le recomienda que la haga abandonar la ciudad, por su seguridad (4x02). Tyrion se reúne con Shae y le pide que parta a Pentos, ofreciéndole una casa con criados. Shae le pide que vaya con ella, pero Tyrion responde que debe cumplir sus deberes conyugales y no quiere causar más sufrimiento a Sansa. Shae, segura de que Sansa no lo ama, intenta tranquilizarlo, y le anima a luchar contra su familia, los dos juntos. Tyrion, viendo que Shae no quiere dejarlo, toma una decisión drástica y le parte el corazón, reconociendo –en falso– que Shae es solo una puta, que no la quiere y que no puede casarse con ella porque no es apta para darle hijos (4x02).

Como vemos, lo que podría haber parecido una recompensa –la proposición de Shae y su nuevo cargo como Consejero de la Moneda– son en realidad dos nuevas pruebas. Hay una prueba más que se le presenta, también en apariencia de recompensa: el matrimonio con Sansa Stark.



Figura 60. Tywin obliga a Tyrion a desposar a Sansa. Episodio 3x05, *Besado por el fuego* [00:50:51 – 00:52:49]. Fuente: HBO (2013)

Tywin: Tu hermana ha sabido que tus nuevos amigos, los Tyrell, conspiran para casar a Sansa Stark con sir Loras.

Tyrion: Muy bien. ¡Es encantadora! No tiene los atributos favoritos de Loras, pero seguro que se las arreglan...

Tywin: ¡Tus mofas no se aprecian aquí!

Tyrion: No ha sido la mejor...

Tywin: ¡Los traigo al amparo de la Corona y así me lo pagan! ¡Tratando de robarme la llave de El Norte ante mis narices!

Tyrion: ¿Sansa es la llave de El Norte? Me parece recordar que tiene un hermano mayor...

Tywin: Los Karstark se han marchado a casa. El Joven Lobo ha perdido medio ejército. ¡Sus días están contados! Theon Greyjoy mató a sus dos hermanos. Por tanto, Sansa Stark es la heredera de Invernal. ¡Y no estoy dispuesto a entregársela a los Tyrell!

Tyrion: El ejército de los Tyrell nos ayuda a ganar esta guerra... ¿De verdad juzgas sabio rechazarlos?

Tywin: ¡No hay nada que rechazar! ¡Es una conjura! Las conjuras no son de dominio público y los Tyrell no la llevarán a cabo hasta que Joffrey se haya casado. ¡Por eso hay que actuar antes y acabar con este enlace inmediatamente!

Tyrion: ¿Y cómo lo hacemos?

Tywin: Buscándole a Sansa Stark otro esposo.

Tyrion: ¡Perfecto!

Cersei: (Sonriendo) ¡Sí! Lo es...

Tyrion: (Mira a Cersei, intrigado, entonces comprende lo que ocurre y mira a su padre) ¡No lo dirás en serio!

Tywin: Puedo y lo hago.

Tyrion: ¡Joffrey ha hecho la vida imposible a la pobre chica desde el día en que decapitó a su padre! Ahora que al fin se ha librado de él, ¿me la entrega a mí? ¡Eso es cruel hasta para ti!

Tywin: ¿Tienes intención de maltratarla? La felicidad de la chica no me concierne, ¡y a ti tampoco debería!

Tyrion: ¡Es una niña!

Cersei: ¡Ha florecido, te lo aseguro! Lo hemos hablado largo y tendido...

Tywin: ¡Bien! ¿Lo ves? Te casarás con ella, la encamarás y le harás un hijo. ¡Seguro que eres capaz!

Tyrion: ¿Y si rehúso?

Tywin: Querías ser recompensado por tu valor en batalla... ¡Sansa Stark es la mejor recompensa que jamás podrías esperar! Y, además, ya va siendo hora de que te cases...

Tyrion: ¡Ya me casé una vez! ¿O es que no lo recuerdas?

Tywin: ¡Demasiado bien!

Como vemos en la escena de la Figura 60, Tywin cita a Tyrion para plantearle una nueva prueba, aunque lo presenta como una recompensa. Al inicio de la escena, Tyrion aparece en un plano más abierto (Figura 60.2), a la derecha de la imagen y con mucho aire a la izquierda, no ocupando más de un tercio del cuadro. Este encuadre refleja la inferioridad de su posición frente a la de Tywin, que aparece en medios y primeros planos, siempre en contrapicado, reforzando su autoridad en la escena y en la familia.

Además, la Figura 60.2 denota el distanciamiento de Tyrion respecto a la noticia de la boda de Sansa con Loras –no le afecta– y la ignorancia respecto al plan que han tramado Tywin y Cersei. La alianza de estos dos últimos es una idea que se refuerza en la Figura 60.3, donde el gran plano general muestra a Tywin, en posición de $\frac{3}{4}$ respecto a la cámara y con tres fuentes de luz directa incidiendo en él –siendo el personaje más iluminado de la escena, con el rostro en sombra, no obstante–; a su derecha, Cersei, con 2 fuentes de luz directa sobre ella, pero también con el rostro en sombra. Se aprecia la intencionalidad de la iluminación al resaltar a ambos personajes con luces y sombras duras. Tyrion, más alejado de ellos y enfrentado a ambos, permanece en penumbra, pero su rostro es el único que aparece iluminado, con luz de relleno. Tywin y Cersei se presentan en esta imagen como aliados contra Tyrion y sus intenciones son, como sus caras, oscuras.

Llama la atención que el centro de la imagen lo ocupa el emblema de la Casa Lannister: un león situado por encima de las cabezas de los personajes y que separa a Tyrion, a un lado, de Tywin y Cersei, al otro. El espacio que ocupa el escudo no es baladí, pues lo que se está tratando en la mesa es precisamente el futuro de la casa Lannister. El león está por encima ellos, porque el bien de la casa debe prevalecer –esta es la postura que Tywin siempre defiende– y Tyrion y Cersei deben obedecer a su padre y asegurar el futuro de la familia.

Aunque Tyrion tarda en entender el plan de su padre y, cuando se percata, trata de negarse, Tywin es tajante al respecto y le recuerda, con sorna, (Figura 60.15) que él mismo había reclamado una recompensa por su valor en batalla y apunta que Sansa es un premio mejor del que merece. La “recompensa” no es tal, sino una prueba explícita: casarse con Sansa, encamarla y hacerle un hijo.

Hay un detalle importante que fundamenta la prueba impuesta por Tywin, y se trata de la explicación de por qué es ella la llave de El Norte. Cuando Tywin advierte a sus hijos que Robb Stark ha perdido a la mitad de su ejército (Figura 60.4) es la primera vez que se le presenta en primer plano. El uso de este valor de plano viene a acentuar la importancia de sus palabras, pues en este momento Tywin ya ha urdido un plan para acabar con Robb Stark en la Boda Roja (2x09). La conversación entre Tyrion y Tywin finaliza con el fantasma de su primer matrimonio, una herida que sigue abierta entre ambos y un presagio de lo que vendrá en la odisea.

Durante el banquete nupcial (3x08), Tyrion se embriaga y Tywin le reprende por ello, recordándole que la prueba no era casarse con Sansa, sino poner un hijo Lannister en su vientre. Tyrion dice que será capaz de hacerlo, aun beodo. Al llegar la hora del encamamiento, en el que Joffrey insiste, Tyrion se niega y amenaza con castrar al rey. Tywin excusa a Tyrion, evitando las represalias de Joffrey y Tyrion se marcha con Sansa a sus aposentos. Una vez a solas, ella comienza a desvestirse, asustada, pero Tyrion dice que no obedecerá a su padre y no compartirá su lecho hasta que ella no quiera.

Tras la Boda Roja, Tywin insiste a Tyrion en que necesitan un heredero de Sansa, ahora que sus hermanos varones han muerto (3x09). Tyrion replica que ella no lo aceptará después de haber masacrado a su familia, pero Tywin resuelve que debe hacerlo, tanto si ella consiente como si no. Tyrion es incapaz de forzar a su esposa, pero la verdadera prueba que podemos apreciar es cómo consigue ganarse el afecto –platónico– de Sansa, pese a todas las desgracias que ha sufrido a manos de los Lannister. Tyrion le promete que nunca la dañará (3x08), hace buenas migas con ella y salen a pasear juntos (3x10), trata de consolarla tras la muerte de Catelyn y Robb (4x01) y mantienen una relación de aprecio y respeto mutuo (4x02).

En cuanto a los aliados, como hemos visto, en el mundo especial todos los personajes llevan en alguna ocasión la máscara de figura cambiante, por lo que pueden comportarse como aliados, pero también como enemigos. El aliado principal de Tyrion –el único con el que ha contado durante toda su vida– es su hermano Jaime. Jaime, sin embargo, está capturado o desaparecido durante gran parte de esta etapa y, cuando regresa a Desembarco del Rey, lo hace manco y deprimido. Tyrion trata de animarlo a ser comandante en lugar de luchar cuerpo a cuerpo y a entrenarse con Bronn, en secreto (4x01). Jaime siente verdadero amor por Tyrion, es el único de su familia que lo hace, pero durante la etapa de las pruebas apenas ha estado presente y, su principal problema es que está enamorado de Cersei, y ella es enemiga de Tyrion. Aún así, a pesar de sus momentos de duda y debate entre lealtades, Jaime se mantendrá como aliado de Tyrion y su ayuda es inestimable durante la aproximación a la caverna más profunda y la odisea.

Para las siguientes etapas también resulta esencial la ayuda de Varys. Este personaje, ya durante las pruebas se ha distinguido como un buen aliado. Varys no revela a Cersei el plan de Tyrion para casar a Myrcella y ayuda a Shae a entrar al servicio de Sansa, como doncella; además, ya desde la llegada de Tyrion al mundo especial, Varys admira las dotes de gobierno de Tyrion (2x03). Esta admiración por parte de la Araña va en aumento conforme Tyrion planea la defensa de la ciudad antes Stannis (2x08) y cuando se niega a huir de la capital para ponerse a salvo (2x09), y se confirma cuando Varys reconoce que, aunque no le otorgarán honores ni compondrán canciones con su nombre,

ha sido Tyrion quien ha salvado a la ciudad (2x10). Varys es también quien le advierte contra su familia, al revelarle que enviaron a *sir* Mandon Moore a matarlo y que ha perdido el apoyo de los Capas Doradas (2x10). Para proteger a Tyrion y ayudarlo a que complete su viaje, Varys trata de alejar a Shae, dándole diamantes para que empiece una nueva vida lejos de la capital. Shae se siente ofendida y Varys reconoce que ella lo ama de verdad, pero le advierte que su sola presencia hace peligrar a Tyrion (3x10). Shae se niega a marcharse y acaba siendo descubierta por Cersei, algo de lo que también será Varys quien alerte a Tyrion, para que tenga tiempo de ponerla a salvo (4x02).

Como vemos, Varys representa un importante aliado durante esta etapa, y lo será aún más en las siguientes. Sin embargo, también se pone la máscara de figura cambiante en dos ocasiones. La primera será tras la batalla del Aguasnegras: después de poner a Tyrion al día sobre los acontecimientos y fluctuaciones de poder, y reconocerle como salvador de la ciudad, Varys se despedirá de él por un tiempo, ya que con el clima actual no es seguro para sí mismo que le relacionen con Tyrion (2x10). La segunda ocasión la veremos en la siguiente etapa.

Otro personaje que aparece como aliado –si bien, también este se pondrá en algún momento la máscara de figura cambiante– es Bronn. A diferencia de Varys, Bronn no ha aparecido en el mundo especial, sino que ya venía con Tyrion desde el mundo ordinario. Tan pronto como aterrizan en este nuevo mundo, Tyrion nombra a Bronn lord comandante de la Guardia de la Ciudad (2x02), asegurándose la lealtad de los Capas Doradas, y encargándose, en primer lugar, de encarcelar a Pycelle (2x03). Bronn, cuyo arquetipo fundamental es el de embaucador, también hace las veces de mentor, en tanto que aconseja a Tyrion cómo neutralizar a Joffrey (2x04) –sin éxito–, cómo planear la defensa de la ciudad (2x08) y cómo manejar la tensa situación con Shae y Sansa (3x07). También resulta una pieza clave en el plan de Tyrion para la batalla del Aguasnegras, pues es el encargado de disparar la flecha que hace estallar la flota enemiga (2x09). Bronn es mercenario, lucha por dinero –de hecho, le pide a Tyrion que le doble el sueldo tras ser nombrado *sir* Bronn del Aguasnegras (3x01)–, pero aprecia a Tyrion y lo defiende incluso ante la Guardia Real (3x01).

El único aliado que permanece siempre fiel a Tyrion –presente y sin momento de duda, como Jaime– es Podrick, su escudero. Es él quien lo salva, acabando con *sir* Mandon Moore (2x09) y quien acude a buscar a Bronn para que defienda a Tyrion frente a Cersei y la Guardia Real (3x01). Además, es el único que se mantendrá fiel, sin un momento de vacilación, durante la aproximación a la caverna más profunda, cosa que no ocurrirá con Jaime, Varys, ni Bronn.

Por otro lado tenemos dos figuras cambiantes que, si bien pueden ser fundamentalmente enemigos, se comportan como aliados en ciertos momentos. La primera es Meñique, la figura cambiante por antonomasia de esta serie. Tyrion empieza poniéndolo a prueba (2x03) y, aunque la supera, no hay confianza entre ambos. No la hay porque Tyrion es lo bastante inteligente como para no fiarse de un hombre como Baelish, y porque Meñique está alerta tras el destierro de Janos Slynt, además de saberse el responsable del apresamiento de Catelyn a Tyrion –ya que él le dijo, falsamente, que la daga con la que trataron de matar a Bran pertenecía al Gnomo–. No obstante, Meñique, enviado por Tyrion, entrega a Catelyn los restos de Ned y negocia la liberación de Jaime (2x04). Hecho esto, se pone en contra de Tyrion, aunque no abiertamente –pues este personaje no suele enfrentarse abiertamente a sus enemigos–. Así, cuando pregunta a Tyrion por qué Cersei había pensado que tenía una relación con Ros (3x03), Baelish sospecha y advierte a la Reina que se equivocó de mujer. El segundo personaje que resulta convertirse en aliado en algunos momentos es su primo, Lancel Lannister, amante de la Reina. Lancel se presenta, de noche, en los aposentos de Tyrion con un mensaje de Cersei exigiendo la liberación de Pycelle (2x04). Tyrion, hábilmente, adivina que ambos mantienen una aventura y amenaza a Lancel con hacerlo público, obligándole a espiar para él como pago por su silencio. Así, su primo cumple lo pactado e informa a Tyrion de que el arma secreta de Cersei contra Stannis es *fuego valyrio* (2x05).

Los enemigos podrían ser prácticamente todos los personajes restantes. Tyrion despierta pocas simpatías en la corte y suele ser tratado con crueldad por ser un enano –uno con lengua afilada, además–. Así, podemos ver que Pycelle, Meryn Trant, Mandon Moore o la turba hambrienta de Desembarco del Rey pueden considerarse enemigos. No obstante, sus enemigos principales son Joffrey, Cersei y Tywin.

Conviene diferenciar entre enemigos y rivales. Los primeros son “los villanos y los antagonistas de las historias y sus secuaces” (Vogler, 2002, p.171); mientras que los segundos no pretenden “aniquilar al héroe, sino derrotarlo en la competición” (Vogler, 2002, p.171). Vista la diferencia, consideramos a Stannis Baratheon y Robb Stark más como rivales de Tyrion –aunque enemigos de la casa Lannister– que sus enemigos. Contra Robb, Tyrion ni siquiera se enfrenta, ni participa en los planes militares. Contra Stannis, sí que comanda la defensa, pero no tiene un motivo personal, más que defender la ciudad. El enemigo de Stannis son Joffrey, Cersei y, en última instancia, Tywin; Tyrion solo es un rival cuya estrategia debe derrotar.

Joffrey es el más evidente de los enemigos. Si Cersei y Tywin pueden ponerse otras máscaras, o tener momentos de cercanía familiar con el héroe, Joffrey se mantiene siempre como una sombra y no pierde ocasión de mostrar su desprecio hacia Tyrion e intentar torturarlo y humillarlo. Su relación en el mundo ordinario ya era mala, pero cuando Tyrion se presenta en Desembarco del Rey con poder para frenarlo, el odio de Joffrey va en aumento.

El primer desencuentro que tienen es cuando Tyrion impide que el rey siga humillando y torturando a Sansa en el Salón del Trono (2x04); en un intento de contentarlo y que deje de ser tan cruel, Tyrion envía dos prostitutas a su cámara como regalo, pero Joffrey las tortura para enviarle un mensaje a su tío (2x04).

Más adelante, cuando Joffrey provoca la revuelta en las calles que pone en peligro a toda la familia real, Tyrion lo reprende por su estupidez. Joffrey, humillado y rabioso vocifera que no él es el Rey y que no puede hablarle así, pero Tyrion responde abofeteándole en la cara y haciéndole notar que no se le ha caído la mano (2x06). En esta secuencia, también trata de convencer a Joffrey para que envíe a sus guardias a buscar a Sansa, ya que sin ella no pueden recuperar a Jaime e insinúa que Joffrey debería estar agradecido a Jaime por haberlo engendrado.

Tras esta humillación, después de planear la defensa con *fuego valyrio* sin informarlo y de cuestionarlo por abandonar a sus hombres en mitad de la batalla para esconderse, Joffrey da orden a *sir* Mandon Moore de asesinar a Tyrion (2x09).

Con Tywin en la capital, Joffrey no se atreve a intentar asesinarlo de nuevo, pero no deja escapar ninguna ocasión para humillarlo y ridiculizarlo. Así, Joffrey retira el banquillo el que Tyrion debía subirse para poner el manto a Sansa, sellando su enlace matrimonial. Tyrion queda en ridículo y Sansa debe agacharse para completar el ritual, mientras Joffrey ríe burlón y Tywin desaprueba su comportamiento (3x08).

Tras el banquete nupcial, Joffrey anuncia que ha llegado la hora del encamamiento y ordena que desnuden a Sansa. Tyrion se opone y amenaza con castrarlo, pero Tywin interviene excusando a su hijo antes de que Joffrey tome represalias. Tyrion, astutamente, decide exagerar su embriaguez y disculparse por la broma pesada (3x08).

Vuelven a enfrentarse a cuenta de Sansa tras la Boda Roja. Joffrey anuncia la masacre, radiante de felicidad, y exige que le traigan la cabeza de Robb Stark para servírsela a Sansa en su banquete. Tyrion se opone rotundamente, apuntando que ahora es su esposa, y Joffrey responde que todo el mundo le pertenece y puede atormentarlo. El chico lo llama “monstruito” y Tyrion replica que los monstruos son peligrosos y debería hablarle con más respeto porque los reyes están cayendo como moscas (3x10). Joffrey se queda sin respuesta, contrariado, pero Tywin vuelve a intervenir y lo manda a dormir.

Finalmente, durante su banquete nupcial, Joffrey insulta a Tyrion en público, le vierte una copa de vino sobre la cabeza y lo obliga a ser su copero. Cuando muere, momentos después, envenenado, lanza su último ataque a su tío: en su último aliento señala a Tyrion como su asesino (4x02). Esta acusación –infundada– precipitará a Tyrion a las siguientes etapas, donde tendrá que verse con los otros dos enemigos que se ha granjeado: Cersei y Tywin.

Cersei, al igual que Tywin, siente animadversión hacia Tyrion ya desde el mundo ordinario, por considerarlo responsable de la muerte de su madre. No obstante, cabe

mencionar que es los pocos personajes en los que ha confiado sus miedos profundos: no poder controlar a Joffrey y que este sea un monstruo como castigo por sus pecados (2x07) o verse obligada a contraer matrimonio por motivos políticos, de nuevo (3x06). También reconoce que Tyrion ha salvado a la ciudad del ataque de Stannis (3x01).

No obstante, Tyrion teme más a Cersei que a Joffrey, aun cuando este sí ha intentado asesinarle y su hermana no. Cersei no le tiene ninguna estima, pero no quiere acabar con él. Puede burlarse, ser fría, ridiculizarlo, ofenderlo y hacer que su padre lo desprecie aún más, pero no llega a pedir su muerte –al menos no durante esta etapa–. De hecho, los enfrentamientos que Tyrion tiene con Cersei vienen fundamentalmente provocados por lo que ella siente como un ataque hacia su familia. Cuando Tyrion envía a Myrcella a casarse con Trystane Martell, Cersei, furiosa, amenaza con vengarse (2x06). Cuando teme por la vida de su hijo, ya que Tyrion se empeña en que Joffrey participe en la batalla, Cersei captura a Ros –a la que cree su amante–, la tortura y la mantiene cautiva para asegurarse de que Joffrey no sufra daño (2x08). Más tarde, al descubrir que es Shae en realidad su amante, se lo comunicará a Tywin (4x02), como venganza por haberle arrebatado a Myrcella.

Como vemos, hasta aquí Cersei se ha presentado como guardián del umbral, no como sombra. Es ciertamente un enemigo, un peligroso, pero no el peor por el momento. Parte del resentimiento que guarda hacia él viene también por la decisión de Tywin de nombrarlo Mano del Rey, cuando ella se considera más capaz –además de haber conseguido ser Reina Regente– y se siente relegada a un segundo plano por el hecho de ser mujer. La injusticia del sistema patriarcal, cuando ocurre a favor de Jaime –un hombre apuesto, caballero, buen luchador– al que, al fin y al cabo, ama y tiene sometido a su merced, le indigna. Cuando ocurre a favor de Tyrion, menor que ella, deforme, putaño y bebedor, le enfurece.

Tywin comparte con Cersei la animadversión hacia Tyrion, desde su nacimiento. Tal y como el mismo Tywin le confiesa, cuando Tyrion vino al mundo quería arrojarlo al mar, pero se sacrificó por su familia y le permitió vivir, tratando de criarlo como su hijo (3x10). Tywin alterna las máscaras de guardián del umbral y mentor, pues si bien es

quien lo lanza a la aventura, como hemos visto, no para de imponerle pruebas y de negarse a otorgarle ningún reconocimiento. Al retornar a la capital, se arrepiente de haberlo nombrado Mano del Rey en su nombre, creyendo que erró al darle poder y autoridad cuando Tyrion sigue siendo la misma bestezuela beoda y lujuriosa (3x01).

Tyrion, considerando que ha hecho buen papel como Mano del Rey y sabiendo que el juramento de Jaime le impide heredar, pide a Tywin que lo recompense nombrándolo su sucesor. Tywin no solo se niega, sino que amenaza con colgar a la próxima ramera que encuentre en su cama (3x01). Tyrion se enfrenta a Tywin, que quiere obligarlo a casarse con Sansa (3x05), pero acaba cediendo ante la fuerte autoridad de su padre. En dos ocasiones (3x08 y 3x10), Tywin le apremia a embarazar a Sansa y Tyrion se resiste. Como la figura de su padre es demasiado fuerte, Tyrion acaba desobedeciéndole, pero no oponiéndose a él frontalmente.

Al igual que Cersei, Tyrion tiene una relación compleja con su padre. En cierta forma lo ama, lo respeta, lo considera inteligente y poderoso; pero también es al que más teme. Tyrion piensa, erróneamente, que su aventura consiste en ganarse el favor de Tywin, en ser reconocido como su hijo y como un miembro valioso de su familia, pero se equivoca. Su odisea radicarán, precisamente, en enfrentarse a Tywin y a sus heridas internas para salir renacido.

Si no hemos tratado a Shae aquí, ha sido deliberadamente. Shae es una figura cambiante prototípica, una amante que parece mutar su naturaleza a ojos del héroe (Vogler, 2002). Ha sido el amor de Tyrion durante esta etapa, pero también la tentación, aquello que podía haberlo desviado de la aventura, por lo que no podemos considerarla propiamente una aliada –como sí lo ha sido para Sansa– ni una enemiga –hasta más adelante–.

4.4.2.7. La aproximación a la caverna más profunda

La aproximación a la caverna más profunda en un paso intermedio entre el mundo especial, al que el héroe ya se había habituado, y la odisea (Vogler, 2002, p.176). Tyrion, que ya había aprendido a desenvolverse en Desembarco del Rey y había

evaluado a sus oponentes, desciende a un nivel más profundo y misterioso, en el que tendrá que prepararse “para el vía crucis de la aventura” (Vogler, 2002, p.176).

Esta etapa empieza en la boda de Joffrey y Margaery. Cuando el rey muere envenenado y señala a Tyrion, Cersei ordena que lo apresen, vociferando y rota por el dolor (4x02). Aquí se inicia la aproximación a la caverna más profunda, el descenso hacia el núcleo del mundo especial, un descenso que se evidencia en el cambio de localización, ya que Tyrion pasa a estar cautivo en las mazmorras de la Fortaleza Roja (4x03) –lo que podemos entender como las entrañas de Desembarco del Rey–. Las reglas que rigen esta zona intermedia no son radicalmente diferentes a las del mundo especial, pero sí más acentuadas. Si antes había riesgo de traición, aquí es un hecho. Si antes podía confiar en sus aliados, aquí la mayoría le dan la espalda. Si antes podía valerse de su intelecto para burlar a los guardianes del umbral, aquí son los guardianes los que mueven las fichas del tablero y no hay estrategia capaz de neutralizarlos.

El único de sus aliados que se mantiene fiel, sin vacilación, es Podrick, que visita a Tyrion en su celda para llevarle comida e informarle de la fecha del juicio y quiénes serán los jueces (4x03). También le pide una lista de nombres para buscar a quienes puedan declarar en su favor, pero Sansa ha huido de la ciudad, Varys ha sido llamado a declarar como testigo de Cersei y a Bronn no le permiten visitarle. También admite que a él mismo le han ofrecido armarlo caballero si testifica en falso contra Tyrion. El Gnomo advierte a su fiel escudero que, si no pueden comprarlo, lo matarán, por lo que lo apremia a abandonar la ciudad.

Jaime, a quien Cersei ha pedido que asesine a Tyrion, sigue el consejo de Bronn y visita a su hermano, disculpándose por no haberlo hecho antes (4x04). Tyrion sabe que todos lo consideran culpable y que Cersei lo quiere muerto, ante lo que Jaime admite que hizo esa petición. Jaime cree en la inocencia de Tyrion, sabe que él no mató a Joffrey, pero no puede liberarlo sin incurrir en delito de traición. Intenta tranquilizar a su hermano, diciéndole que pronto tendrá lugar el juicio y la verdad saldrá a la luz, pero Tyrion sabe que Cersei está amañando las pruebas contra él. Efectivamente, cuando da comienzo el juicio, empiezan a subir a testificar los testigos de Cersei, acusando a Tyrion (4x06).

Primero lo hace Meryn Trant, que narra las numerosas acusaciones que Tyrion hizo a Joffrey en su presencia. Después lo hace Pycelle, asegurando que Tyrion aprovechó su encarcelamiento para robar los venenos de su almacén y que el collar de Sansa –hallado junto al cadáver de Dontos Hollard– contenía la pócima que acabó con la vida del rey. Hasta ahora, como vemos, han testificado dos personajes que reconocemos como enemigos en la etapa anterior. Meryn Trant, quien desprecia a Tyrion y ha tenido encaramientos con él, y Pycelle, a quien mandó encarcelar por su traición.

Tras los enemigos consabidos, que actúan como guardianes del umbral menores, viene otra enemiga declarada, una que siempre ha emanado poderosamente la fuerza del guardián del umbral: Cersei. La Reina sube al estrado, abatida, y cuenta cómo Tyrion la amenazó, en el episodio 2x08, y le advirtió que llegaría el día en que la dicha se convertiría en cenizas en su boca. Adorna, sin embargo, lo que motivó esta amenaza: en lugar de reconocer que maltrató a Ros y la mantuvo como rehén para asegurar la integridad de Joffrey, expone que solo le había pedido que dejase de llevar rameras a la Torre de la Mano (4x06). Al escuchar a su hermana hablar, Jaime comprende que está actuando, igual que todos los testigos a los que ha comprado. Sus sospechas se confirman cuando sube Varys al estrado para declarar que escuchó a Tyrion amenazar a Joffrey y cómo empatizaba con la causa nortea a raíz de su matrimonio con Sansa.

Jaime, como el espectador, podía esperar que *sir* Meryn y Pycelle declarasen contra Tyrion, pues tenían algo personal en su contra. Puede vislumbrar que Cersei ha sucumbido al dolor de la pérdida y ahora quiera venganza, por lo que adorne y exagere las historias. Y es que, aunque esta actuación no es incoherente en el personaje de Cersei –recordemos que hizo que Jaime arrojase a Bran por la ventana para que no desvelara su secreto (1x01)–, sí supone una evolución. Hasta ahora, por mucho que detestase a Tyrion, no ha tratado de matarlo, ahora en cambio quiere su muerte. Y es que a Cersei lo único que la mueve es su familia y cree, verdaderamente, que Tyrion es el asesino de Joffrey. La confirmación para Jaime llega, como hemos dicho, de la mano de Varys. Y es que si en Cersei es una magnificación fruto del duelo, en Varys es sencillamente incomprensible. Varys no tiene motivos para testificar en falso contra Tyrion, salvo uno: que Cersei lo haya comprado.

Sabiendo que el juicio está amañado, Jaime, como el último aliado que le queda –ahora que Podrick se ha ido– toma una decisión trascendental, que afecta a su arco de transformación y a su propia aventura: ofrece a su padre ser su heredero, como él siempre había querido, si perdona la vida a Tyrion. Esta propuesta, que Tywin acepta sin vacilar, demuestra el amor que Jaime siente por su hermano y constituye un sacrificio enorme para él. Si su familia –y sus hijos, más concretamente– es lo que mueve a Cersei, ella es lo que mueve a Jaime. Jaime ha arrojado a Bran por la ventana por ella (1x01), ha matado a su primo con sus propias manos para volver con ella (2x07), se ha negado a regir su feudo y ha preferido continuar en la Guardia Real, aun quedando manco, para estar cerca de ella (4x01) y, como confiesa a Catelyn Stark, nunca ha estado con otra mujer que no sea Cersei (2x07). Sabiendo todo esto, vemos que es el sacrificio más grande que podía hacer: renunciar a su amor, a la razón de su existencia, por salvar la vida de Tyrion.

Antes de reanudar el juicio Jaime informa a su hermano que ha hecho un trato con Tywin, que debe guardar silencio, pedir clemencia cuando lo condenen y que le enviarán al Muro. Tyrion parece confuso, pero Jaime le pide que confíe en él. Tyrion parece dispuesto a seguir el plan, pero ocurre algo que lo pilla por sorpresa: Shae sube a declarar.

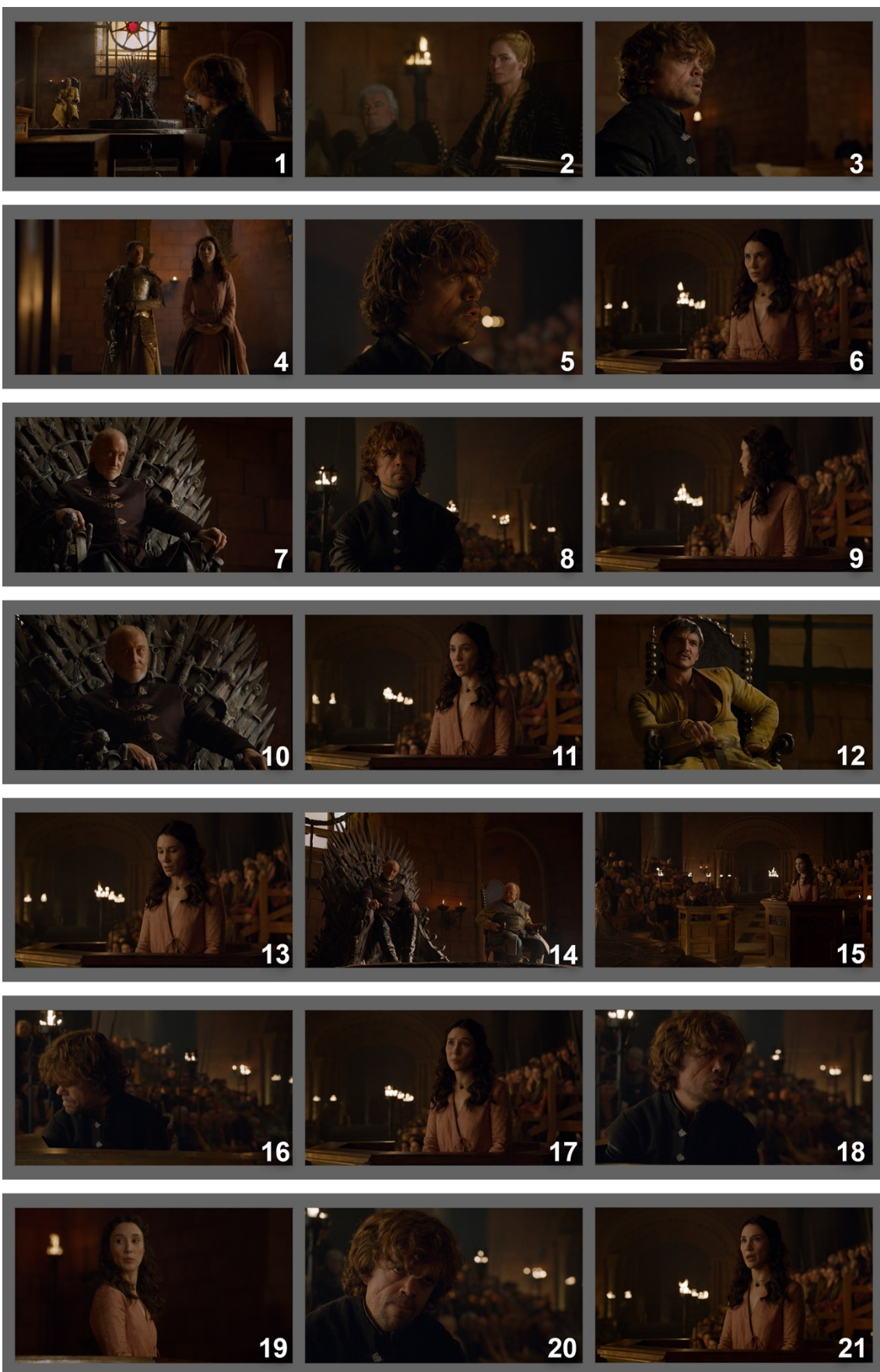


Figura 61. El terror supremo de Tyrion. Episodio 4x06, *Leyes de dioses y hombres* [00:40:58 – 00:44:43]. Fuente: HBO (2014)

La Figura 61 muestra la escena en que Shae, para sorpresa del espectador, de Jaime y del propio Tyrion, entra en la sala para declarar en su contra. Cuando Tywin anuncia que la Corona puede llamar a sus siguiente testigo (Figura 61.1), aunque Tyrion y Jaime pensaban que el juicio estaba a punto de terminar, vemos un plano medio corto de Cersei, que lo mira fríamente, pues está a punto de asestarle su último golpe –el último del juicio al menos– (Figura 61.2).

Tyrion se levanta del asiento, en primer plano, para acercarnos al asombro que está experimentando el personaje (Figura 61.3) y entonces nos encontramos con plano conjunto de Jaime y Shae, que ilustra la visión subjetiva de Tyrion (Figura 61.4). Shae avanza, silenciosa y con paso firme, mientras Jaime la mira sorprendido. El estupor de Tyrion se acentúa en un primerísimo primer plano del héroe, que contempla cómo su amada, la que creía en Pentos, sube al estrato a testificar en su contra.

Tywin, pausadamente y con una leve sonrisa de satisfacción (Figura 61.7 y 57.10), interroga a la testigo que afirma conocer a Tyrion y saber que asesinó a Joffrey. Oberyn, suspicaz (Figura 61.12), pregunta por qué Tyrion iba a compartir sus planes de regicidio con una doncella, ante lo que Shae confiesa que era su puta (Figura 61.13). Mace Tyrell, simular haber oído mal y pregunta qué ha dicho (Figura 61.14), a lo que Shae responde, para que toda la corte la oiga, que era su puta (Figura 61.15). Tyrion es humillado mientras Shae expone lo que hacían (Figura 61.16), tergiversando toda su relación, de modo que la interrumpe para suplicarle que no lo haga (Figura 61.18). Shae se gira hacia él y le recuerda que solo es una puta –el argumento que el propio Tyrion esgrimió para convencerla de que abandonase la ciudad– (Figura 61.19). Tyrion se queda destrozado, como refleja el primerísimo primer plano de la Figura 61.20, no tanto por cómo Shae lo ha acusado, sino por cómo la ha herido intentado protegerla y por cómo ella ha dado un cariz obscuro y grotesco a lo que él consideraba una historia de amor sincero. La Figura 61.21 se corresponde con el final de la intervención de Shae, donde asegura que asesinó a Joffrey para conseguir que Sansa le permitiera dormir con ella.

A nivel de realización, encontramos tres puntos interesantes en la Figura 61. El primero es que Shae, salvo en su entrada en escena y en el general de la Figura 61.15 –que pone de relieve la reacción de la corte–, se mantiene en el mismo valor de plano, un plano medio y con la misma iluminación que le sombrea la mitad del rostro. En todos los planos excepto en el de la Figura 61.19, donde sigue en plano medio corto, pero ahora con el rostro completamente iluminado, mirando a Tyrion con rencor y repitiendo la frase que él le dijo –que sólo es una puta–. La diferencia de iluminación entre este plano y los restantes reside en que este es el único momento en que dice, no sólo la verdad, sino que habla de corazón. Esta expresando el resentimiento que tiene por haber sido abandonada y legitimando los motivos de su traición.

Por otra parte, debemos fijarnos en que de los jueces que forman el tribunal, Tywin es claramente quien conduce el juicio, apareciendo en planos cortos la mayoría de las veces, pero Oberyn, cuando interviene, también lo hace en plano medio (Figura 61.12). No así Mace Tyrell, que aparece en un plano abierto, conjunto con Tywin, durante su intervención (Figura 61.14). Esto nos indica que mientras Oberyn desconfía de la testigo y sospecha que el juicio está amañado, formulando sus propias preguntas; Mace se limita a seguir las órdenes de Tywin.

Finalmente, vemos que el único personaje que aparece en primerísimo primer plano es Tyrion (Figuras 57.5 y 57.20), predominando en él los primeros planos, lo que nos indica que, aún cuando el diálogo corre a cargo de otros –de Shae, principalmente– es Tyrion sobre el que recae el peso dramático de la escena. Lo que esta figura ilustra no es la artimaña de Cersei, no es el severo castigo de Tywin –que ha orquestado esta intervención–, tampoco es la sed de venganza de Shae –no es este el núcleo de la escena–; lo que esta figura ilustra es cómo Tyrion se enfrenta a los terrores supremos que se encuentran en la aproximación a la caverna más profunda.

Se trata de un terror supremo, no porque su ex amante lo haya traicionado, sino porque repite su historia, le hace revivir su herida interna: la mujer que creía que lo amaba en realidad solo quería su dinero y se vende, frente a él al mejor postor. Además, confabula

con su padre para mostrarle la cruel realidad. El verse indefenso ante este terror supremo, aquello que más podía dañarle, lleva a Tyrion a lanzarse a la aproximación audaz hacia la odisea, “abriéndose paso entre los guardianes del umbral y alardeando de su intención de desestabilizar el mundo de su oponente” (Vogler, 2002, p.178).



Figura 62. La aproximación audaz de Tyrion. Episodio 4x06, *Leyes de dioses y hombres* [00:44:52 – 00:47:18]. Fuente: HBO (2014)

Tyrion: Padre, deseo confesar... ¡Deseo confesar!

Tywin: ¿Deseáis confesar?

Tyrion: (volviéndose hacia la corte) ¡Os salvé! ¡Salvé esta ciudad y vuestras inútiles vidas! ¡Debí dejar que Stannis os matara a todos! (La corte se agita)

Tywin: ¡Tyrion! ¿En verdad deseáis confesar?

Tyrion: ¡Sí, padre! Soy culpable. ¡Culpable! ¿Es eso lo que queréis oír?

Tywin: ¿Reconocéis que envenenasteis al Rey?

Tyrion: ¡No! De eso soy inocente. Soy culpable de un crimen mucho más monstruoso... ¡Soy culpable de ser enano!

Tywin: (Riendo) ¡No es os juzga por ser enano, en este caso!

Tyrion: ¡Sí! ¡Es por eso! ¡Os habéis pasado juzgándome por eso toda mi vida!

Tywin: (Intentando mantener la compostura) ¿No tenéis nada que alegar en vuestra defensa?

Tyrion: Nada, salvo esto... Yo no lo hice. ¡Yo no maté al Rey Joffrey! ¡Pero ojalá lo hubiera hecho! (Dirigiéndose a Cersei) ¡Ver morir a vuestro cruel bastardo me proporcionó más alivio que mil putas mentirosas! (La corte se alarma, exclamando que es un monstruo y que está enloquecido). ¡Ojalá fuese el monstruo por el que me tomáis! ¡Ojalá tuviese bastante veneno para acabar con vosotros! ¡Con mucho gusto daría mi vida por veros a todos tragarlo!

Tywin: (Poniéndose en pie) ¡Sir Meryn, sir Meryn! ¡Escoltad al prisionero a su celda de inmediato! (La corte sigue vociferando contra Tyrion).

Tyrion: ¡Os aseguro que no daré mi vida por el asesinato de Joffrey! Y sé que no recibiré justicia de este tribunal, así que dejaré que los dioses decidan mi destino. ¡Demando un juicio por combate!

La Figura 62 muestra lo que sucede una vez Shae ha concluido su testimonio (Figura 61). Tyrion, que no puede soportar seguir escuchándola y ver cómo la historia se repite y su herida interna se reabre para quedar expuesta ante toda la corte, opta entonces por el único camino que puede tomar: la aproximación audaz hacia el calvario. La Figura

62.1 muestra el momento en que Tyrion exclama que quiere confesar. Pronuncia estas palabras mirando al suelo, sumido en las sombras de su propio pasado. Jaime se asusta al escucharlo (Figura 62.2), pues aunque él mismo ha sido sorprendido por la estrategia de Tywin, esperaba que su sacrificio liberase a su hermano. Tyrion se vuelve hacia la corte (Figura 62.4) y se lamenta por no haberles dejado morir a todos, decepcionado e iracundo. Aquí se le presenta en primer plano, con el rostro en sombra y un matiz rojo en el rostro, reflejando la ira y sus propios demonios internos, que lo dominan. De hecho, esta iluminación, con sombras dura, que vemos también en la Figura 62.12 refleja al monstruo que ve la corte cuando lo mira, la visión subjetiva que tienen de él. Esta iluminación varía cuando habla directamente a su padre o a su hermana, siendo las sombras más suaves y el tono más neutro –predominando más los amarillos que los rojos– (Figuras 58.6, 58.8, 58.10, 58.15, 58.18 y 58.21). Asimismo podemos apreciar como el rostro de Tyrion se va iluminando paulatinamente. De la oscuridad de la Figura 62.1, pasa a una luz difusa en la Figura 62.6, cuando admite ser culpable; algo menos tenue, cuando reconoce que su crimen es ser enano (Figura 62.8) y se va iluminando cada vez más a medida que pone las cartas sobre la mesa y se aproxima audazmente a la odisea, finalizando la escena con una luz directa en el rostro, en primerísimo primer plano y esbozando una leve sonrisa (Figura 62.21). La iluminación que incide en el personaje representa la luz que está marcando el camino para el propio Tyrion, la que le está guiando para escapar del terror supremo y burlar con éxito al guardián del umbral.

En cuanto a los valores de plano, requieren especial atención las Figuras 58.7 y 58.9. En la primera Tywin, en plano medio corto, pregunta si es culpable de la muerte de Joffrey; quizás no era este su plan, pero se nos muestra en un plano corto porque, en secreto, Tywin anhela esta confesión. Que Tyrion admita haber matado a Joffrey –aunque Tywin sabe que no es así– le libera a él del dilema: no moriría por su mano, pero acabaría muerto al fin y al cabo, que es lo que siempre ha esperado. En la Figura 62.9, vemos lo contrario, la cámara de aleja y Tywin ríe, condescendiente, mirando hacia otro lado. Este plano representa la falsedad de su respuesta cuando niega estar juzgándolo por ser enano.

Por otro lado, también requieren atención los movimientos de cámara que cierran la escena. La Figura 62.16 representa a Jaime, en plano medio, impotente, bajando la mirada en un plano estático, como el propio personaje. En los planos de Cersei (Figura 62.17), Tywin (Figuras 58.19-20) y Tyrion (Figuras 58.18 y 58.21), sin embargo, vemos un *zoom in*. La elección de este movimiento de cámara para estos tres personajes –en exclusiva– nos acerca a cada uno de ellos y nos indica que van a ser los protagonistas de la odisea, quienes se enfrenten unos a otros. Y, aunque hasta ahora Tyrion se ha preocupado más por Cersei –o más veces–, el valor de plano elegido para ellos también da una pista. Cersei y Tywin se han aliado anteriormente para poner pruebas a Tyrion, para humillarlo, para encontrar a Shae y hacer que lo traicione.

Cersei es la que más ha sufrido la pérdida de Joffrey, si no la única. Si alguien quiere venganza, es ella. Y sin embargo permanece en plano medio, aun con el *zoom in*. El paso de plano medio corto a primer plano se hace en Tywin, y de primer a primerísimo primer plano en Tyrion, porque serán ellos dos quienes realmente se enfrenten en la odisea. Esas son las fuerzas contrapuestas. Cersei tiene sus motivos, pero de momento no pasa de guardián del umbral, de esbirro de su padre.

La secuencia del proceso de Tyrion concluye con la demanda de un juicio por combate. Esta táctica, que ya la empleó en el Nido de Águilas cuando era prisionero de Lysa Arryn (1x06) funcionó entonces y Tyrion tiene la esperanza de que ahora también lo haga. No obstante, en el Nido de Águilas, lo que aún era el mundo ordinario, Tyrion había sido acusado de un crimen que no había cometido –como ahora–, pero sus oponentes no eran una sombra para él. No había ninguna vinculación con Lysa ni con Catelyn, y esta última se podría decir que incluso lo trató de forma honorable. Siendo la misma estrategia, tendrá desenlaces diferentes, porque el héroe no se encuentra en el mismo punto de su viaje, porque sus enemigos son muy diferentes y porque a lo que se enfrenta realmente es diferente en una situación y otra, aunque el contexto sea parecido a primera vista.

Aunque el exigencia del juicio por combate no ha sido una táctica, como sí lo fue en el Nido de Águilas, sino que más bien ha sido la única salida que ha encontrado al verse

acorralado por los terrores supremos, las consecuencias serán diferentes porque aún falta una función esencial de la aproximación a la caverna más profunda: la preparación para la odisea. Vogler (2002) define esta función como el “tiempo adecuado para el reconocimiento y la obtención de información, o un tiempo para vestirse y armarse antes de enfrentarse a la aventura” (p.178).

El enfrentamiento de Tyrion no es físico, no tiene que vestirse ni armarse. Lo que sí debe es recabar información. El problema de Tyrion es que aún no ha identificado cuál es realmente su calvario, se está aproximando, pero no sabe exactamente a qué. Así, Tyrion cree que la odisea será el juicio por combate, y preparase para ella consiste en encontrar un campeón dispuesto a luchar por él.

Jaime, la persona en quien más confía, no puede luchar con una sola mano (4x07), por lo que va en busca de Bronn –curiosamente, cuando en el Nido de Águilas (1x06) Tyrion designó a Jaime como su campeón, ante la insistencia de Lysa de celebrar el juicio ese mismo día Bronn se ofreció voluntariamente–. El desarrollo de la misma estrategia, sin embargo, varía respecto al mundo ordinario. De esta manera, Bronn se presenta ante Tyrion vestido con finos ropajes y, gracias a Cersei, comprometido con una noble (4x07). Tyrion le ofrece un castillo en El Norte, cuando sea Señor de Invernalía, pero Bronn estima que es una recompensa muy lejana por un peligro tan grande como es enfrentarse a la Montaña, de modo que se disculpa y ambos se despiden. Contra todo pronóstico es Oberyn quien se presenta en su celda para ofrecerse como su campeón y tener ocasión de matar a la Montaña –vengando la muerte de su hermana y sus sobrinos– (4x07). Tyrion respira aliviado, pensando que, con Oberyn de su lado, ya ha cumplido con los preparativos.

No obstante, la verdadera información que servirá a Tyrion para su odisea es la que le revela Jaime, cuando le echa en cara que hizo un trato por él (4x07). Este trato, como el mismo Tyrion reconoce, era todo lo que Tywin siempre había soñado: Jaime como señor de Roca Casterly, casado y con hijos Lannister –que apaciguaran los rumores sobre el incesto– y Tyrion desterrado, sin derecho sobre su feudo o sus bienes, si apellido y él mismo, visto como una figura justa y respetable, sin tener que mancharse

las manos personalmente –cosa que, como vimos en la Boda Roja (3x09), prefiere evitar en la medida de lo posible–. Lo que Tyrion no ha contemplado hasta el momento es que su padre no lo ha matado hasta ahora por el concepto que tiene de familia. Sin embargo, su actuación en el juicio ha provocado a la sombra. Con Sansa desaparecida –y virgen–, la opción de usar a Tyrion para gobernar en Invernal se ha desvanecido. Ahora, la corte entera ha sido testigo de los deplorables gustos de su hijo y, además, se les ha enfrentado a todos. Pero, lo más importante, ha dicho, literalmente, que Joffrey era un bastardo. Hasta ahora Tyrion había puesto en riesgo el buen nombre de la familia Lannister; ahora, ha puesto en peligro su poder, y eso es algo que Tywin no piensa perdonar. Si antes quería desterrarlo para que no manchase su buen nombre, ahora, que lo ve un peligro contra todo lo que ha construido –gobernar los Siete Reinos–, lo quiere muerto.

Cuando tañen las campanas, anunciando el inicio del juicio por combate, Jaime escolta a Tyrion hasta el lugar donde tiene lugar el enfrentamiento. Tyrion, nervioso, pregunta a su hermano si Oberyn tiene opciones, pero Jaime responde que nunca lo ha visto luchar. Oberyn, que prefiere luchar sin armadura para moverse con más rapidez, parece confiado. Una vez empieza el combate, pasamos a la odisea (4x08).

4.4.2.8. La odisea (el calvario)

La odisea constituye el episodio central en la aventura del héroe (Vogler, 2002, p.190), para Tyrion, supone un antes y un después, no por enfrentarse a la muerte –algo que ya ha hecho y que seguirá haciendo– sino por enfrentarse a la sombra.

El sabor de la muerte es una de las características de esta etapa, y la primera que probamos es la de la Montaña y Oberyn (4x08). El príncipe dorniense parece haber acabado con la Montaña, que yace en el suelo casi muerto, pero su propia arrogancia le juega una mala pasada, se distrae y *sir* Gregor aprovecha para tirarle al suelo y reventarle el cráneo con las manos.

En poco minutos hemos experimentado el sabor de la muerte y la elasticidad de la emoción. Primero, el espectador, como Tyrion y Jaime, piensan que la Montaña ha sido vencida; es su muerte la que saborean. En un giro inesperado, vemos a Oberyn con el cráneo abierto “como un huevo de pato” que diría Cersei (7x03). Su amante, Ellaria Arena profiere un grito de horror y se desmaya; una reacción que evoca lo que siente el espectador, que ha pasado de la excitación del combate y la depresión de la emoción (Vogler, 2002) ante la aparente victoria, a un nuevo rebote, que eleva su implicación emocional a un grado superior al que ha tenido hasta ahora.

Esta elasticidad, como el sabor de la muerte, se repite una vez más. Pues cuando el espectador –y Tyrion– cree que el héroe está condenado, al fin y al cabo, ha perdido el juicio por combate, aparece Jaime para liberarlo (4x10). Además de la elasticidad de la emoción, la intervención de Jaime, en el último momento, para salvar al héroe, constituye lo que Vogler (2002) denomina “el hilo de Ariadna” (p.202). Tyrion se ha aventurado en la muerte, pero Jaime es su escudo, es el hilo que lo conecta con el mundo de los vivos y lo trae de vuelta cuando parece del todo perdido. “El hilo de Ariadna constituye un potente símbolo del gran poder del amor, de la conexión casi telepática que vincula a las personas que mantienen una relación sentimental intensa” (Vogler, 2002, p.202). Jaime es la única persona que mantiene este tipo de relación con Tyrion, un amor intenso, desinteresado y genuino; por ello, es el único personaje que puede ejercer esta función. Decidido a no dejar morir a su hermano, entra de noche en la celda y le guía por los pasadizos de la Fortaleza Roja hasta el pie de una escalera. Al otro lado de la escalera hay una puerta que Varys debe abrir cuando toque en clave. Los hermanos se despiden ahí, de forma afectuosa (4x10).

Aunque la muerte es el mayor temor para la mayoría de las personas, no tiene que ser así necesariamente. La odisea puede consistir en enfrentarse a la soledad, a la locura, al desamor, a una fobia; a aquello a lo que más teme el protagonista. Curiosamente, de los múltiples terrores a los que se pueden enfrentar los héroes, Vogler (2002) considera que “el mayor poder dramático deriva del temor a enfrentarse con un padre o una figura autoritaria (...) la confrontación con la figura paterna puede proporcionar una potente Odisea” (p.207). Efectivamente, este es el mayor temor de Tyrion. Por ello, no puede

simplemente seguir el plan de Jaime y huir, pues entonces no completaría su viaje. Tyrion sube por un túnel secreto y llega hasta los aposentos de la Mano, donde encuentra a Shae, yaciendo en la cama de su padre (4x10).

Este encuentro, que sorprende al héroe y le proporciona aún más motivos para enfrentarse a su padre, manifiesta el reconocimiento del ánima negativa. Shae ha representado el eros para Tyrion durante su aventura, ha proyectado en ella la imagen femenina que tiene en mente, como la de su primera esposa, pero al igual que ella, ha resultado ser negativa. Shae, incluso más negativa, pues no solo es que no le convenga – porque no puede casarse con una prostituta sin apellido –, sino que ha tratado de tentar al héroe para que abandone la aventura en varias ocasiones y ha mentido para inculparlo. Pero, hasta ahora, Tyrion no la ha reconocido como un ánima negativa. Su actuación en el juicio podía estar justificada por el abandono, incluso podía haber sido amenazada para declarar. Pero este encuentro sí cambia su percepción de ella. Le ha traicionado de la peor forma posible, acostándose con su padre y, para colmo, es ella quien se lanza a por él, tratando de matarlo.

“La posibilidad de la odisea conduce al héroe a una encrucijada de traición, abandono o decepción. Se trata de una crisis de fe en el terreno del amor” (Vogler, 2002, p.205); así vemos cómo Tyrion descubre un lado oculto de Shae –una amante cambiante– que le llena de amargura y acaba por estrangularla. Su intención inicial, no obstante, no es acabar con ella, sino que lo hace para defenderse a sí mismo y con lágrimas en los ojos. El enfrentamiento que esperaba no era ese, tan solo ha sido una decepción para con Shae y un motivo más para encarar a su padre, que la hecho perder la fe en el amor.

Muerta Shae sobre la cama, Tyrion se queda un momento sentado en el suelo, sin atreverse a mirarla, pidiéndole perdón con los ojos llenos de lágrimas. Alza la vista y ve la ballesta de Joffrey, la coge y avanza por el pasillo buscando a su padre. El enfrentamiento con Tywin lo hemos dividido en dos Figuras, pues aparecen dos temas en él, que son fundamentales para el héroe y se entrelazan, pero están diferenciados: el primero es obtener el reconocimiento de su padre y el segundo es la herida de no poder ser amado.



Figura 63. El reconocimiento del padre. Episodio 4x10, *Los niños* [00:54:52 – 00:55:48]. Fuente: HBO (2014)

Tywin: (sorprendido e incomodado) Tyrion... ¡Suelta esa ballesta! (Tyrion le apunta con ella) ¿Quién te ha liberado? ¡Ah! Tu hermano, imagino. Siempre tuvo debilidad por ti... ¡Ven! ¡Hablemos en mis aposentos! (Tywin trata de levantarse, pero Tyrion levanta la ballesta, apuntándole) ¿Así es como quieres hablar conmigo? Avergonzar a tu padre siempre te ha dado placer...

Tyrion: Toda mi vida has deseado mi muerte...

Tywin: ¡Sí! Pero te negaste a morir... Lo respeto. ¡Es admirable! ¡Luchas por lo que es tuyo! ¡Jamás les dejaría ejecutarte! ¿Es lo que temes? ¿Crees que dejaría a Illyn Payne cortarte la cabeza? ¡Eres un Lannister! ¡Eres mi hijo!

La Figura 63 se corresponde con el inicio del enfrentamiento con el progenitor. Tywin es sorprendido por Tyrion en la letrina, presentado en plano americano, característico de los enfrentamientos, aunque en este caso acentúa además la incómoda posición en que se encuentra (Figura 63.1 y 59.3). Tyrion también se presenta en plano americano, preparado para atacar, y mostrando a su figura y la ballesta (Figura 63.4). Los planos se van haciendo más cortos a medida que avanza el diálogo. Cuando Tyrion apunta con la ballesta a su padre para que no se levante (Figura 63.4) Tywin se da cuenta de que Tyrion no se dejará amilanar, por lo que tiene que replantear su estrategia; es aquí donde vemos la cámara empieza a acercarse a Tywin, pasando a un plano medio largo (Figura 63.5). Le sigue un primerísimo primer plano de Tyrion, que hace *panning* vertical hacia abajo y trasfoco a la ballesta que sujeta el héroe (Figuras 59.6-7); esto representa la visión subjetiva de Tywin, que ve a un Tyrion furioso y la ballesta de Joffrey, cargada. Tywin sigue hablando, echándole en cara que siempre ha tratado de avergonzarlo (Figura 63.8); aquí sigue en plano medio largo, demostrando el rechazo que despierta su hijo en él, pero a partir de aquí cambia de estrategia. Los siguientes planos son un medio corto (Figura 63.10), donde, desde una posición más sincera, Tywin admite que siempre ha deseado su muerte, pero que respeta que se haya negado a morir; y un primer plano (Figura 63.12), donde lo reconoce como su hijo.

Al igual que en la Figura 53.3, durante el encuentro con el mentor, Tywin utilizó el mismo argumento para animarlo a aceptar la aventura, también en primer plano; lo que vemos aquí es un intento por volver a ponerse la máscara de mentor y aplacar la ira de su hijo, reconducirlo. Sin embargo, la reacción de Tyrion no es la de la Figura 53.4. Aquí no vemos un primer plano de un Tyrion acongojado por sentirse por fin reconocido, sino que pasamos a un plano medio, en el que Tyrion cambiar de tema (Figura 64.1).

Sí aparece en primer plano antes de esta afirmación (Figura 63.11), cuando Tywin reconoce que siempre ha deseado su muerte y le asegura que no dejaría al verdugo decapitarlo. Este primer plano de Tyrion nos muestra el ámbito más interno del héroe, el dolor por enfrentarse a una verdad que siempre ha sabido, pero ahora literalmente

expresada. Asimismo muestra las dudas de un Tyrion que quiere creer que su padre no sería capaz de matarlo. Siempre ha anhelado obtener su respeto, su afecto, demostrar que estaba a la altura de ser su hijo. Por ello, esa es la estrategia que emplea Tywin para desarmarlo, pero la odisea de Tyrion es precisamente liberarse de su padre y de su propia necesidad que que este lo reconozca.

Vogler (2002) considera que la odisea rara vez puede “ser una buena ocasión para sanar las heridas profundas abiertas entre un padre y un hijo” (p.209). En efecto, para Tyrion no será una buena ocasión, aunque Tywin lo intente –en apariencia, al menos–. Las heridas entre ambos vienen infectándose desde hace años. Desde el nacimiento de Tyrion, para Tywin, y en especial desde su primer matrimonio, para Tyrion. Una conversación a punta de ballesta no puede borrar toda su historia. Y sin embargo, Tyrion duda. Duda porque realmente quiere creer a Tywin, porque es lo que siempre ha querido. Pero, precisamente por su encuentro con el mentor –y todo lo que ha pasado después– sabe que estas palabras no valen nada, que Tywin puede cambiar de opinión tan pronto se sienta a salvo. Con todo, este es solo uno de los conflictos entre ambos y no el más grave. Lo que sigue en la escena nos lleva a la herida más profunda de Tyrion, a su mayor temor y es el que acaba disipando sus dudas.



Figura 64. El enfrentamiento con el mayor temor. Episodio 4x10, *Los niños* [00:55:49 – 00:57:25]. Fuente: HBO (2014)

Tyrion: ¡La amaba!

Tywin: ¿A quién?

Tyrion: ¡A Shae!

Tywin: (Condescendiente) Tyrion... ¡Suelta la ballesta!

Tyrion: La he matado. (Tywin iba a levantarse pero se queda inmóvil) Son mis propias manos...

Tywin: No importa...

Tyrion: ¿Qué no importa?

Tywin: (Encogiéndose de hombros) ¡Era una puta!

Tyrion: (Vuelve a apuntarle) Repite esa palabra y...

Tywin: ¿Y qué? ¿Matarás a tu propio padre en la letrina? No... ¡Eres mi hijo! (Tyrion lo mira, emocionado) Bueno, ¡basta de tonterías! (Intenta levantarse de nuevo)

Tyrion: Soy tu hijo... (Tywin se detiene) ¡Y tú me sentenciaste a muerte! Sabías que no había envenenado a Joffrey, pero me sentenciaste igualmente. ¿Por qué?

Tywin: ¡Basta! ¡Vamos a mis aposentos para hablar con cierta dignidad!

Tyrion: No puedo volver... Ella está allí...

Tywin: ¿Temes a una puta muerta? (Tyrion le dispara y recarga la ballesta mientras Tywin comprueba su herida) ¡Me has disparado! (Tyrion vuelve a apuntarle) ¡No eres hijo mío!

Tyrion: ¡Soy tu hijo! ¡Siempre he sido tu hijo! (le dispara por segunda vez y lo deja ahí, muerto en la letrina).

Como vemos en la Figura 64.1, Tyrion no aparece en primer plano cuando escucha a Tywin aseverar que es su hijo. No vemos la emoción que sí hay en el encuentro con el mentor. En cambio, aparece en plano medio, apuntándole con la ballesta y cambiando de tema, confesando que la amaba. Tywin se muestra en plano medio (Figura 64.2), condescendiente, como si fuese absurdo o infantil enamorarse de una prostituta, como si el amor en sí mismo no tuviese la más mínima importancia.

En un primer plano contrapicado (Figura 64.3) vemos a Tyrion confesar que la ha matado con sus propias manos. El encuadre remarca el dramatismo de esa confesión, algo que el propio Tywin capta, pues él le sigue también en primer plano (Figura 64.4). Estos valores de plano vienen a expresar, por un lado la culpa de Tyrion, pero su necesidad de enfrentarse a sus miedos; por otro, la advertencia para Tywin: si Tyrion ha sido capaz de asesinar a la mujer que ama por haberlo traicionado, también puede matarlo a él, que nunca le ha demostrado afecto. Es por ello que Tywin mide muy bien sus palabras e intenta mostrarse como un mentor. Le resta importancia al asesinato de Shae, se encoge de hombros y resuelve que era solo una puta (Figura 64.5), algo que irrita aún más a Tyrion.

Este primerísimo primer plano de Tyrion (Figura 64.7) muestra su herida más profunda: cree que no puede ser amado. Le advierte que no vuelva a pronunciar esa palabra, pero Tywin está convencido de que no va a matarlo e insiste en que es su hijo, pero esta vez en plano medio (Figura 64.8), sin el peso emocional que ha tenido antes. El uso del plano medio aquí no se justifica por la intencionalidad de Tywin —que siempre ha sido la misma—, sino por cómo recibe Tyrion este reconocimiento, por lo que representa para él en comparación con la otra herida.

El siguiente primer plano de Tywin es, precisamente, cuando vuelve a llamar puta a Shae (Figura 64.12), reforzando la idea que se ha esforzado por inculcar a Tyrion y que supone su mayor temor: que las mujeres que han simulado amarlo, en realidad lo han fingido, por dinero, porque él no puede inspirar ese sentimiento. Ese es el motivo por el que le dispara la primera flecha (Figuras 60.13-14). Sabiendo que no hay vuelta atrás, Tyrion vuelve a cargar la ballesta (Figura 64.15) mientras Tywin comprueba que, efectivamente, ha sido capaz de dispararle. Entonces le escupe la verdad (Figura 64.16), en un primer plano, cargado de intensidad, donde lo que pretende no es herirlo, sino dejar de fingir. Hasta ahora, Tywin ha procurado decirle lo que pensaba que quería escuchar, lo que hasta ahora le ha funcionado para manipularlo. Sin embargo, al verse herido, su verdadera cara sale a la luz, gritándole que no es su hijo. Nunca lo ha sentido suyo, pero eso Tyrion ya lo sabe, tal y como le dijo a Jon Nieve en Invernalía, “todos los enanos son bastardos a ojos de su padre” (1x01). Tyrion se enfrenta a esta verdad,

que en el fondo ya sabía, y le dice que sí que lo es, disparándole una segunda flecha que acaba con Tywin.

La Figura 64.20, con el mismo valor de plano que la 60.7, refleja la superación del enfrentamiento con el progenitor, pero no es una victoria, pues la herida que le ha dejado no se ha curado. La Figura 64.21, por último, muestra a Tywin en un dramático cenital, muerto en la letrina. El encuadre y la localización se aúnan para reflejar la caída del poderoso y su castigo: una muerte humillante para un hombre que dedicó su vida a elevar el apellido Lannister.

La muerte de Tywin es necesaria para que Tyrion supere su odisea, porque en eso radica precisamente. El enfrentamiento entre la juventud y la madurez se expone, no solo literalmente, entre un hijo y su padre tirano, el dragón que diría Campbell (Vogler, 2002, p.209); sino también como un enfrentamiento entre la vieja personalidad y la nueva. Matar a su padre supone liberarse de una estructura autárquica y anquilosada, pero también supone despedirse de la vida que ha conocido: de su apellido y su poder.

El enfrentamiento con el progenitor supone la madurez para superar la necesidad de buscar su aprobación. Durante la secuencia, Tywin ha repetido que es su hijo, que no permitiría que lo ejecutasen, que sus crímenes no importan. Aunque se trate solo de una estrategia, ha fallado porque no ha considerado que Tyrion ha dejado de necesitar eso. Por otro lado, también ha errado al no medir la profundidad de la herida de Tyrion, una que él mismo ha causado. Superar la necesidad de aprobación paterna es casi una ley natural —o debería serlo—, cortar el cordón umbilical, rebelarse al alcanzar la madurez, reemplazar al padre, en especial cuando hablamos de un padre tirano. Perder la fe en el amor es más trágico. Tyrion puede llegar a asimilar que su padre nunca le tenga afecto, nunca lo trate con respeto ni lo nombre su heredero, por más injusto que le pueda parecer. Lo que no puede soportar es que su padre le haya hecho creer que la visión que él tiene de Tyrion es la que tiene el resto del mundo: que es un ser despreciable, deforme, necio, que no merece amor y que las únicas mujeres que le hacen sentirse amado lo hacen por su dinero, por su posición.

Llegado a este punto, Tyrion ha presenciado la muerte de Oberyn Martell y la casi muerte de la Montaña, ha temido por su propia muerte, ha visto el sacrificio de Jaime para salvarlo; él mismo ha matado a Shae (y, con ella, su fe en el amor) y a su padre (y, con él, a su antiguo yo). Durante la odisea se ha enfrentado a la muerte en todas las formas humanamente posibles y lo ha superado.

Tras un periodo de aturdimiento, en el que es incapaz de confesar a Varys lo que ha hecho (4x10), encerrado en una caja y subido a un barco para cruzar el Mar Angosto y se pasa toda la travesía deprimido y tratando de matarse bebiendo (5x01), llega el momento de la recompensa.

4.4.2.9. La recompensa

La primera recompensa que Tyrion recibe es su vida. Ha escapado de la ciudad y ahora se aloja en Pentos con Varys (5x01). De Varys es precisamente de quien le viene la recompensa: el sentirse valorado. La Araña convence a Tyrion de que se le da bien gobernar y que le ayude a sentar Daenerys hasta el Trono de Hierro. Tyrion, que aún está asimilando las consecuencias de lo que ha hecho apunta que ha matado a su padre, por lo que ya no es señor de nada.

El verse despojado de su posición, le hace sentirse inútil, pues considera que, hasta ahora, solo eso le ha ayudado a manejarse en el mundo. Varys, sin embargo, insiste en que hizo un buen trabajo como Mano del Rey (5x02), es el momento de la epifanía (Vogler, 2002, p.219).

La epifanía comienza con Varys, pero hay otros personajes que notarán cómo ha cambiado tras la odisea. Así, por ejemplo, Daario Naharis y Jorah consideran que Tyrion es quien debe gobernar Meereen en ausencia de Daenerys (5x10); o Daenerys, sin apenas conocerlo, ve algo en él que la lleva a nombrarlo su consejero (5x08). El verse reconocido por otros es en sí una recompensa, pues es precisamente lo que nunca había logrado antes de la odisea, pero además lo lleva a otra función de esta etapa: la conciencia de sí mismo.

En esencia, las armas con las que cuenta Tyrion –su ingenio, su inteligencia, su empatía– no son nuevas. No las adquirió en la odisea. Lo que sí ha adquirido es la capacidad de valerse de ellas, pues ya no cuenta con el respaldo de su apellido. En cierta forma, a un nivel psicológico más profundo, ahora se vale de ellas porque se ha desencadenado emocionalmente; ha matado al dragón que las custodiaba en su interior y ahora pueden salir a la luz todas sus cualidades.

Durante esta etapa Tyrion se convierte en el asesor de Daenerys, aconsejándole perdonar la vida a Jorah y explicándole como funcionan las casas nobles de Poniente (5x08). Durante la ausencia de la reina, libera a Viserion y Rhaegal para que no se echen a perder (6x02), diseña las estrategias para proteger Meereen de los esclavistas (6x04) y para que los sacerdotes rojos difundan el mensaje de que Daenerys es la salvadora de la ciudad (6x05) y consigue restaurar la paz interna de Meereen (6x08). Además Daenerys escucha y valora su opinión, como demuestra que decida no crucificar a los amos y arrasar sus ciudades –después de que Tyrion le hable del Rey Loco– y que le mire, como esperando su aprobación, antes de sellar la alianza militar con Yara Greyjoy (6x09).

Tyrion ha cambiado tras la odisea. Ha renacido. Otros personajes se han dado cuenta antes que él, como Varys, pero durante esta etapa él mismo toma conciencia. El primer indicio, para su sorpresa, tiene lugar en un burdel de Volantis (5x03). Cuando Clea –una prostituta– acepta acostarse con él porque, aunque no tenga dinero, le ha hecho reír, Tyrion se da cuenta de que es incapaz de hacerlo. Esta incapacidad resulta sumamente relevante por dos motivos: el primero es que Tyrion siempre ha sido considerado –por los demás y por él mismo– como un putaño borracho, como “el dios de las tetas y el vino” (3x08); de hecho, la presentación del personaje, la primera vez que el público lo ve, es en un burdel de Las Inviernas al que se ha escabullido en lugar de acompañar a su familia en la entrada a Invernalía (1x01). Así, que, de repente, no sea capaz de acostarse con una prostituta, cuando él mismo se ha empeñado en visitar el burdel –desoyendo las reservas de Varys– indica que ha perdido la facilidad que tenía para disfrutar de la vida disipada, su carácter hedonista. El segundo motivo es el detalle de que Clea no vaya a

cobrarle, que no se acueste con él por dinero sino porque le ha resultado simpático u ocurrente. Para Tyrion, cuya herida aún no se ha curado, el volver a dejarse engañar por la idea de que una prostituta puede ver en él algo más que una bolsa de oro es algo que no se puede permitir.

El cerrar la puerta al amor, es uno de los cambios que se presentan tras su enfrentamiento con la muerte. La muerte del ego, la superación de su antiguo yo –que se refleja, entre otras cosas, en el abandono del hedonismo como forma de vida–, es el otro.

La muerte del ego le lleva a desembarazarse del escudo que lo protegía, pero también lo limitaba. Sin tener un apellido temible, un hermano o un sicario que lo defiendan, un padre que pague por él, debe demostrar que puede valerse por sí mismo. Sin ser objeto de burla, de humillación y de constante decepción, no tiene que seguir cumpliendo el papel de bufón vicioso en el que han querido encasillarle.

El saberse un ser valioso por sí mismo, alguien capaz y con habilidad política es la espada de la que se apodera. La espada es “el símbolo de la voluntad del héroe, forjada con fuego y enfriada con sangre, rota y reparada a golpes de martillo” (Vogler, 2002, p.216) y se materializa en el emblema de Mano de la Reina que le entrega Daenerys (6x10).



Figura 65. La recompensa de Tyrion. Episodio 6x10, *Vientos de invierno* [00:44:36 – 00:45:30]. Fuente: HBO (2016)

Tyrion: Os ofrecería mi espada, pero... la verdad es que no tengo espada.

Daenerys: (Sonriéndose) ¡Lo que necesito de vos es consejo!

Tyrion: ¡Es vuestro! Ahora y siempre.

Daenerys: ¡Bien! (Tyrion le sonríe y Daenerys saca el emblema de entre sus ropas) Me han hecho una cosa para vos. No... no sé si estará bien... (Le muestra el emblema de la Mano y se lo coloca en el pecho) Tyrion Lannister, ¡os nombro Mano de la Reina!

Tyrion ha sido asesor de Daenerys durante las temporadas 5 y 6, ha demostrado su valía, su cambio; Varys lo ha reconocido como una gran mente política y un amigo, al igual que han hecho Daario, Jorah, Gusano Gris y Missandei. Él mismo se ha cerciorado

de su cambio a nivel interno y de su nuevo rango tras el encuentro con la muerte (Vogler, 2002, p.217). Un rango, además, que le ha venido dado por su padre como una prueba, sino que se ha ganado él con su ingenio. La Figura 65 nos muestra una escena en que Tyrion expresa su lealtad y su fe en Daenerys y ella le responde que necesita su consejo. Daenerys de la Tormenta, de la Casa Targaryen, la que no arde, Madre de Dragones, Rompedora de Cadenas, Reina de Meereen y legítima heredera del Trono de Hierro manifiesta que necesita su consejo. Este es el momento de toda la serie en que Tyrion recibe mayor honor. Un honor que se materializa, como la espada, en el emblema que Daenerys le entrega y le prende (Figuras 61.6-9), nombrándolo Mano de la Reina (Figura 65.10). Tyrion enmudece de la emoción (Figura 65.11) y se arrodilla ante ella (Figura 65.12).

Cabe destacar que la Figura 65.11 es en la que se muestra el plano más cerrado de Tyrion y donde tiene más iluminado el rostro, reflejando el peso que tiene este nombramiento para él, no por el poder, sino por lo valorado que se siente. La luz que desprende es la que ha visto Daenerys en él, su propia heroicidad que ha transformado la imagen que proyecta.

Vogler (2002) apunta que las consecuencias de la muerte cambiarán la vida de los héroes. Para Tyrion, no solo ha cambiado su entorno –Essos en lugar de Poniente–, sus ropas, su aspecto físico, su forma de desenvolverse con el entorno –como un hombre hábil y no como un niño rico–, sino también la percepción que tiene de sí mismo y su función en la sociedad. Ha podido aconsejar a una reina que valora su opinión y le escucha –al contrario que Joffrey– ha podido gobernar una ciudad extranjera, de la que ni siquiera habla la lengua, gracias a su empatía y su comprensión de la mente humana. Y ha sido nombrado Mano de la Reina.

En definitiva, ha disfrutado de la recompensa, pero ahora “es menester volver a la búsqueda” (Vogler, 2002, p.222), y su nombramiento implica regresar a Poniente y adentrarse en la siguiente etapa: el camino de regreso.

4.4.2.10. El camino de regreso

Tyrion ha sobrevivido a la odisea y ha abandonado Desembarco del Rey para llegar a Essos, un nuevo mundo especial, y recibir la recompensa. Durante esa etapa parece que la suerte le sonríe, sin embargo, no puede quedarse en Meereen, debe regresar Poniente. Desembarco del Rey constituyó un mundo especial en su aventura en tanto tuvo poder en él. Poniente como mundo ordinario es un lugar en el que carece de este poder y los nobles –especialmente los de su propia familia– lo desprecian y están por encima de él. Ese es el elemento que diferencia el mundo ordinario y el especial, aunque ambos se ubiquen en Poniente.

Esta etapa supone la voluntad del héroe de llevar lo aprendido al mundo ordinario. Una tarea que puede resultar difícil ya que, como apunta Vogler (2002) “El héroe tiene motivos sobrados para temer que la sabiduría y la magia de la odisea se evaporen a la cruel luz de la cotidianidad” (p.225). En efecto, el camino de regreso de Tyrion está marcado por fantasmas del pasado, que tratan de imponerse al nuevo conocimiento que ha adquirido.

La motivación es un factor importante para emprender el camino de regreso. Tyrion debe abandonar el “estatus de confort” (Vogler, 2002, p.226) alcanzado en Meereen para volver a lanzarse a la aventura.

Vogler (2002) apunta que la motivación puede ser interna o externa. En este caso, consideramos que se dan ambas. Por un lado, Tyrion ha sido nombrado Mano de la Reina, por lo que su deber es acompañarla y aconsejarla, y Daenerys está decidida a reconquistar Poniente (6x10). A su vez, la propia Daenerys se ve apremiada por la fuerzas externas, ya que Cersei ha eliminado de un plumazo a casi todos sus enemigos – Loras, Margaery y Mace Tyrell, el Gorrión Supremo, Kevan y Lancel Lannister, los gorriones, el Gran Maestre Pycelle, guardias y nobles– y , tras el suicidio de Tommen, se ha autoproclamado reina (6x10). Por si este fuese poco motivo para decidir dar un paso al frente, Daenerys acaba de unir a todos los dothrakis en un solo khalasar (6x06), de hacerse con la flota de los amos de Yunkai, Astapor y Volantis (6x09), de aliarse con

Yara y Theon Greyjoy (6x09), y –gracias a Varys– acaba de obtener también el apoyo de Dorne, con Ellaria y las Serpientes de Arena, y de El Dominio, con Olenna Tyrell (6x10). Es el momento, las fuerzas externas apremian al regreso a Daenerys y, por tanto a Tyrion.

Pero el héroe también tiene una motivación interna. La sombra a la que se enfrenta en el calvario, su padre, ha sido eliminado, pero su legado ha caído ahora en manos de Cersei –que ha condenado a Tyrion a muerte y ha enviado cazadores de enanos en su busca, causando algunas bajas de inocentes (5x02)–. A diferencia de Cersei, Tyrion no desea la muerte de su hermana, y siente que sus sobrinos Tommen y Myrcella hayan fallecido. También extraña a Jaime, aunque este le guarda rencor por el asesinato de Tywin. Resolver su conflicto familiar es una fuerte motivación para Tyrion, que siempre ha deseado, en el fondo, tener un núcleo familiar sólido. Además, se siente motivado para retornar al mundo ordinario con sus nuevos conocimientos, porque considera –y así se lo ha confirmado Varys en numerosas ocasiones– que haría bien al pueblo de Poniente si estuviese en el gobierno. Tyrion estima que no lo hizo mal como Mano del Rey, sobre todo teniendo en cuenta lo cruel y tirano que era Joffrey, así pues, está convencido de que con Daenerys podrá llevar la paz y la prosperidad a los Siete Reinos.

El camino de regreso de Tyrion comienza al final del último episodio de la temporada 6 y se extiende durante toda la temporada 7, que hasta donde abarca este análisis. Por tanto, no sabemos si esta etapa ha concluido, pero sí que podemos resaltar tres elementos fundamentales que caracterizan el camino de regreso hasta ahora: las represalias, el vuelo mágico y los reveses de la fortuna.

Las represalias o la venganza se refiere a la reacción del villano tras la victoria del héroe en la odisea. Vogler (2002) apunta que “los villanos o las sombras que no han sido completamente destruidos en el decurso de la crisis suelen retornar con más fuerza” (p.227); este es el caso de Cersei. Tyrion planea el ataque a la capital con los ejércitos de las Islas del Hierro, Dorne y Altojardín (7x02), pero Cersei se le adelanta, capturando a Yara y Ellaria con la ayuda de Euron Greyjoy (7x02) y acabando con Altojardín (7x03). Por otra parte, Tyrion envía a los Inmaculados a tomar Roca Casterly, pero

cuando llegan encuentran poca resistencia, ya que Jaime ha movilizado al grueso de las huestes Lannister a El Dominio para acabar con Olenna Tyrell (7x03). De esta manera vemos como se cumple una de las características que sitúa Vogler (2002) en este apartado: “los amigos reemplazables o prescindibles” (p.228), encarnados por Olenna, Yara y Ellaria.

La amenaza de Cersei se ha intensificado a partir de la odisea, pues si antes se contentaba con humillarlo o herirlo –emocionalmente– ahora lo quiere muerto. Este deseo lo expresa literalmente cuando ordena a la Montaña que, si algo sale mal en el concilio con Daenerys, mate primero a “la ramera de pelo plateado”, después a Tyrion, después a Jon Nieve y al resto, en el orden que él considere (7x07).

La última represalia que toma Cersei –al menos por el momento– es la de comprometerse en falso a firmar una tregua. Cuando Tyrion se reúne con ella a solas para tratar de convencerla del peligro del Rey de la Noche, Cersei lo culpa por destruir a su familia, arguyendo que las muertes de Tommen y Myrcella son tan responsabilidad suya como la de Tywin. Tyrion trata de excusarse y niega tener culpa en la muerte de sus sobrinos, a los que amaba, pero Cersei no quiere escucharlo. Tras una conversación a puerta cerrada, Cersei vuelve a Pozo Dragón y se compromete a respetar la tregua y a enviar a todas sus huestes a Invernalía para combatir a los Caminantes Blancos; algo que no tiene intención de cumplir (7x07).

El vuelo mágico es un momento en que el héroe, en pos de salvarse, deja caer algo; “también puede representar un sacrificio, una renuncia, el abandono de algo realmente valioso” (Vogler, 2002, p.229). Lo más valioso para Tyrion es su familia y, en concreto, Jaime. Matar a Tywin lo enfrentó a sus hermanos, pero apoyar la pretensión de Daenerys contra Cersei ha hecho que la cuestión se torne prácticamente irresoluble. Tyrion trata de disuadir a Daenerys de atacar con Drogon la caravana que lleva el botín de guerra desde Altojardín hasta la capital, pero ella desoye su consejo. Tyrion presencia, consternado, cómo los dothrakis destruyen las filas Lannister y Tarly, y cómo los dragones queman a los soldados vivos (7x04).

Aquí Tyrion, más que por salvarse, por cumplir con su reina, está dejando caer algo valioso para él: las vidas inocentes. Su misión, como la de todo héroe, es proteger y servir. Y por servir a la que considera una libertadora que protegerá a los débiles, está dejando él mismo de proteger a los soldados, indefensos ante las fuerzas de Daenerys, que están siendo calcinados.

Pero más allá de esta pérdida como fin moral elevado, aquí Tyrion pierde a Jaime. Lo pierde, en el sentido de que luchan en bandos contrarios, por lo que ha perdido a la única persona que siempre ha estado de su lado. Pero también está a punto de perderlo literalmente, pues Bronn lo salva en el último momento de las fauces flamígeras de Drogon (7x04). La pérdida de Jaime se confirma en su encuentro clandestino en las catacumbas de la Fortaleza Roja, donde Bronn arregla un encuentro entre ambos, engañando a Jaime. Tyrion le pide que convenza a Cersei para parlamentar con Daenerys, ya que van a traer pruebas de la amenaza del Rey de la Noche (7x05). Jaime accede a regañadientes, pero el encuentro es tenso y Jaime le recrimina el asesinato de Tywin y que destruya la familia.

Las represalias y el vuelo mágico se entrelazan con el último elemento: los reveses de la fortuna. Las represalias de Cersei han supuesto un duro golpe para la fortuna de Tyrion, que ve sus estrategias frustradas una y otra vez. La pérdida de Jaime le provoca sentimientos encontrados. Y la suma de todo ello conduce a los reveses de la fortuna. El principal revés para Tyrion es la evolución de su relación con Daenerys.

“Las cosas iban bien tras la superación de la odisea. Sin embargo, la cruda realidad empieza a mostrarse con su peor cara” (Vogler, 2002, p.230). En el viaje de Tyrion, esto se traduce en la confianza que tiene Daenerys en él durante la etapa de la recompensa, cómo atiende a su consejo, para después, ir actuando más impulsivamente y cuestionando su lealtad.

A su llegada a Rocadragón, Daenerys confía en Tyrion, como demuestra el hecho de que confíe en su opinión sobre Jon Nieve (7x02) y siga sus instrucciones para planear el ataque a Desembarco del Rey y Roca Casterly (7x02 y 7x03). También valora su

opinión y escucha sus consejos cuando la disuade de tomar la capital con sus dragones (7x02), cuando accede a permitir a Jon Nieve extraer el vidriagón (7x03), o cuando consiente en enviar una expedición para capturar a un espectro (7x05). Sin embargo, a partir del fracaso de la Flota de Hierro, Altojardín y Roca Casterly, Daenerys empieza a desconfiar de Tyrion, considerando que o bien no es tan inteligente, o bien actúa para proteger a su familia (7x04). Tyrion trata de impedir que Daenerys queme vivos a Randyll y Dickon Tarly, proponiendo otros castigos —el Muro, el calabozo—, pero ella solo contempla dos opciones: sumisión o *dracarys*; de modo que los sentencia a muerte (7x05).

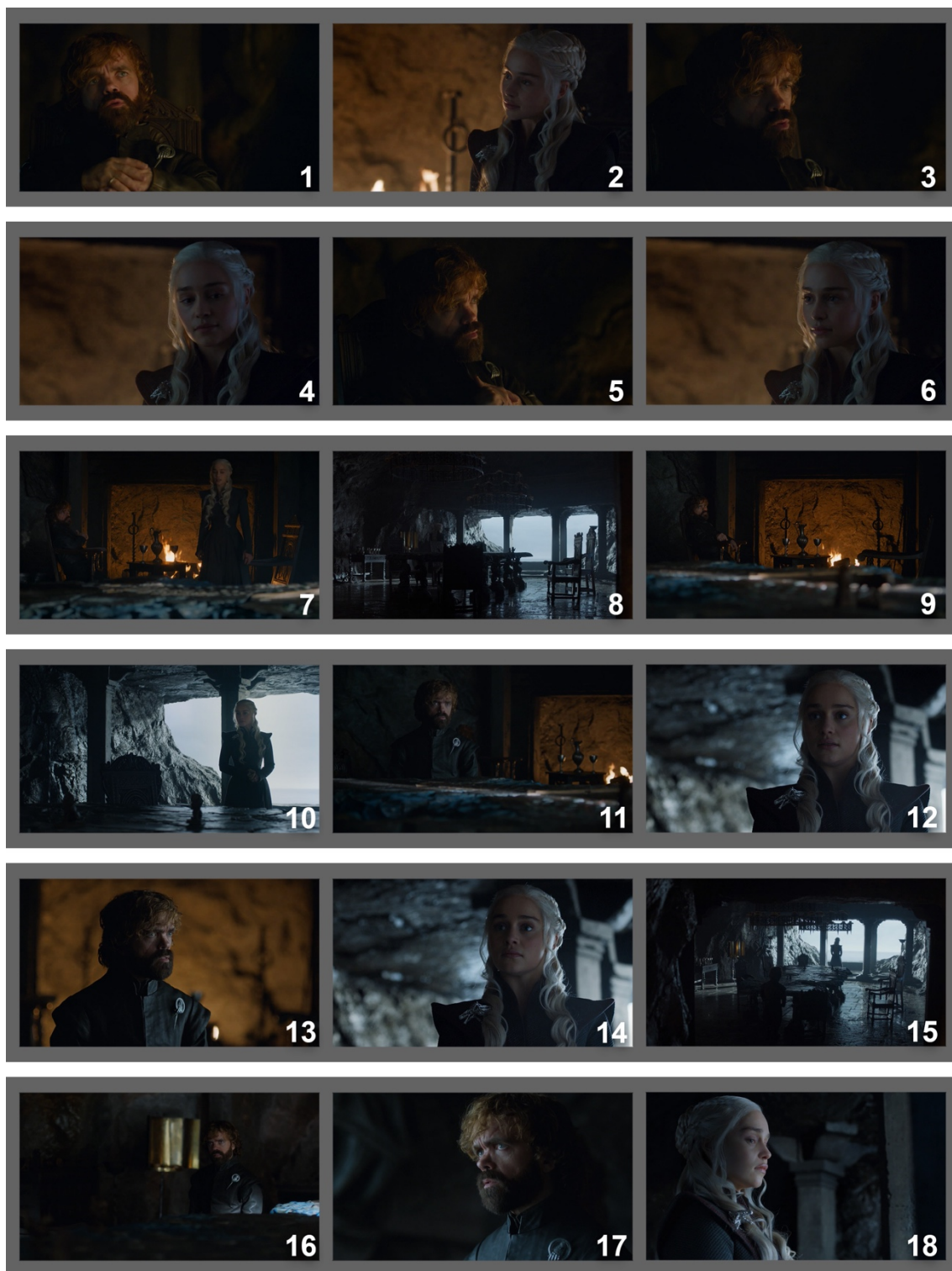


Figura 66. El giro en la relación con Daenerys. Episodio 7x06, *Más allá del Muro* [00:18:27 – 00:20:29]. Fuente: HBO (2017)

Tyrion: Si queremos fundar una nueva y mejor monarquía, no sé si el engaño y la masacre son el mejor comienzo...

Daenerys: ¿Qué guerra se ha ganado sin engaños ni masacres?

Tyrion: (Dubitativo) Sí... debéis ser implacable si queréis ganar el trono. Debéis inspirar cierto miedo. ¡Y el miedo es cuanto tiene Cersei! ¡Es cuanto mi padre tenía y Joffrey! Por eso su poder es frágil, porque todos sus súbditos desean verlos muertos.

Daenerys: Aegon Targaryen se basó mucho en el miedo...

Tyrion: ¡Así es! Pero una vez me hablasteis de quebrar la rueda... Aegon construyó una rueda. Si es la clase de reina que queréis ser, ¿en qué diferís de los tiranos anteriores?

Daenerys: (Levantándose y alejándose) ¡Así que entramos en la guarida del león!

Tyrion: Mi hermano me prometió controlar las huestes de los Lannister.

Daenerys: ¡Perdonad, pero no me interesan las promesas de un Lannister! Salvo las vuestras...

Tyrion: Y le prometí... que os impediría hacer nada que fuera impulsivo...

Daenerys: ¿Impulsivo?

Tyrion: (Poniéndose en pie y acercándose a ella) Va a ser una negociación difícil... Pactaremos con gente que desea vernos descabezados. ¡Mi hermana es muy dada a proferir provocaciones!

Daenerys: ¿Y?

Tyrion: Y sois célebre por perder los estribos de vez en cuando... como todo gran soberano.

Daenerys: ¿Cuándo he perdido los estribos?

Tyrion: Cuando quemasteis a los Tarly.

Daenerys: ¡Eso no fue impulsivo! ¡Eso fue necesario!

Tyrion: Puede...

Daenerys: ¿Puede?

Tyrion: Puede que el padre debiera morir, ¡pero no el hijo! Puede que necesitasen tiempo para meditar sobre sus errores en la soledad de una fría celda... No pudimos debatir las posibilidades antes de que acabaseis con sus posibilidades...

Daenerys: Sería perdonable pensar que os ponéis de parte de vuestra familia en el debate...

Tyrion: ¡Me pongo en su piel! ¡Debéis ponerlos en la piel del enemigo si queréis ver las cosas como él! Y debéis ver las cosas como él si queréis anticiparos a sus acciones, responder eficazmente y derrotarlo. ¡Lo cuál deseo que hagáis! ¡Y mucho! ¡Porque creo en vos y en el mundo que deseáis!

La Figura 66 ilustra parte de una secuencia que tiene lugar en el penúltimo episodio de la temporada 7. Mientras Jon Nieve y la expedición están más allá del Muro tratando de capturar a un espectro, Tyrion y Daenerys permanecen en Rocadragón, preparándose para parlamentar con Cersei. Daenerys sugiere tenderle una trampa y ahí comienza el fragmento que se recoge aquí. La Figura 66 recoge parte de un diálogo en el que podemos ver cómo los personajes se mueven por el espacio escénico a medida que el tono de la conversación va cambiando.

Empezamos con ambos personajes sentados junto al fuego, frente a frente. Tyrion desaconseja tender una trampa a Cersei y trata de recordarle los nobles valores que Daenerys representa. Ella no parece convencida con la postura de Tyrion y apunta que su antepasado, Aegon el Conquistador, el que unificó los Siete Reinos, lo hizo precisamente cabalgando sobre un dragón que escupía fuego –Balerion el Terror–. Tyrion le recuerda que ha venido a romper la rueda, a no ser una tirana como los otros, pero Daenerys entonces se levanta y avanza hacia el otro extremo de la habitación, poniendo distancia entre ambos (Figura 66.7).

Los planos de las Figuras 62.1 y 62.2 son algo más abiertos que los siguientes (Figuras 62.3, 62.4, 62.5 y 62.6), acorde con el tono de la conversación, que empieza amigable y se va tensando. Resulta relevante que Tyrion cite como tiranos a Joffrey, Cersei y Tywin, poniéndolos como el ejemplo contrario a lo que Daenerys quiere ser. Sin embargo, la reacción de ella es inquietante. Aparece en primer plano, con la mirada perdida, silenciosa (Figura 66.4) y solo vuelve a mirar a Tyrion para sacar el tema de Aegon, como apología del miedo como instrumento de poder. Tyrion se presenta en plano medio corto (62.1) cuando habla de la monarquía en términos ideales, pero pasa a un primer plano cerrado (Figura 66.3) ante la pregunta retórica de Daenerys. Aquí duda antes de contestar. Este plano tan cerrado, tan cercano al personaje muestra la inquietud

que empieza a despertarle la actitud de su reina, cuyo consejo oye cada vez menos. Tanto es así, que cuando le habla de romper la rueda, Daenerys parece no seguir interesada en escucharlo, se levanta y cambia de tema (Figura 66.7).

A partir de ese punto vemos un distanciamiento de Daenerys respecto a Tyrion, tanto en el espacio como en su actitud y sus palabras, aunque Tyrion trata de acercarse. Las Figuras 62.8 y 62.9 muestran el distanciamiento entre ellos, que siguen hablando desde extremos opuestos de la habitación, en planos generales. Tyrion advierte a Daenerys que no debe tomar decisiones impulsivas, algo que a veces ha hecho, pero lo hace en un tono conciliador y justificándola (Figura 66.11). Tyrion aparece aquí en plano medio largo como reflejo de su propia implicación en su discurso: la justificación de que todos los gobernantes tienen momentos de desmesura es lo que trata de esgrimir ante Varys, ante Jaime y ante sí mismo, pero no termina de creérselo. El valor de plano también refleja cierta distancia respecto a la propia Daenerys, pues Tyrion está midiendo sus palabras. Ella, sin embargo, sí que aparece el primer plano (Figura 66.12) cuando pregunta en qué momento ha perdido los estribos y se reafirma en su decisión de haber ejecutado a los Tully, viéndolo como algo “necesario”. Tyrion pasa entonces a un primer plano (Figura 66.13) donde vemos su postura ante la ejecución, sin tapujos. Este es el único plano en que se le opondrá directamente a Daenerys, sin intentar endulzar su mensaje ni ser conciliador, y le echa en cara que no debatiesen el destino de los Tully. Daenerys, sabiendo que puede tener razón, no cede, sino que opta por atacarlo poniendo en duda su lealtad (Figura 66.14). A partir de este momento se acrecienta la distancia entre ellos.

Si la primera vez que Daenerys se aleja la vemos en plano general (Figura 66.8), ahora la vemos en gran plano general (Figura 66.15), mirando hacia el exterior y dándole la espalda a Tyrion. De hecho, permanecerá de espaldas, sin querer mirarlo (Figura 66.18), aunque Tyrion trate de convencerla. Tyrion trata de acercarse nuevamente, no solo en el espacio sino a nivel emocional (Figuras 62.16 y 62.17), asegurando que no está del lado de su familia y que cree que en ella y en el mundo que quiere construir.

A nivel de iluminación, también vemos intencionalidad en el tono que se le da a cada uno a medida que evoluciona el diálogo. Durante la primera parte (Figuras 62.1-7) ambos están en tonos cálidos, pero a partir de la Figura 66.8, Daenerys estará iluminada en tonos fríos, con el rostro en sombra (Figuras 62.8, 62.10, 62.12, 62.14 y 62.15), y Tyrion en tonos cálidos, con el rostro iluminado (Figuras 62.9, 62.11 y 62.13). En la Figura 66.16 vemos una diagonal, de izquierda a derecha y de abajo a arriba que separa la parte superior de la imagen –con la cara de Tyrion– con iluminación cálida, y la parte inferior –con su brazo derecho y el emblema de la Mano– con iluminación fría. En el siguiente plano ya está completamente en iluminación fría (Figura 66.17). Esta diferencia en el tono transmite la contraposición de las fuerzas de Tyrion y Daenerys, el choque de contrarios. Tyrion, no obstante, se aproxima a ella, pasando a la zona fría mientras le asegura que tiene fe en ella, intenta llegar a un entendimiento.

En esta secuencia se expresa la esencia del peor revés de la fortuna al que se enfrenta Tyrion: que Daenerys se convierta en una tirana y pierda su fe en él. Lo primero es malo, pero lo segundo es terrible.

Daenerys ya ha dado signos de impulsividad en Meereen, pero Tyrion ha sabido reconducirla y frenarla, evitando los desastres. También en Rocadragón, Daenerys ha llegado impaciente por conquistar el trono y Tyrion ha sabido disuadirla de incendiar la capital y reinar sobre cenizas (7x02). Incluso ha logrado convencerla para autorizar la expedición más allá del Muro, aun cuando ella duda de la existencia del Rey de la Noche (7x05).

Daenerys tiene un temperamento inflamable, tiene dragones, ejércitos y está impaciente por tomar el Trono de Hierro. Hasta cierto punto, Tyrion puede entender la impulsividad, pero lo preocupante es que no confíe en él, porque entonces no lo escuchará. Varys ya le ha advertido que debe conseguir que Daenerys atienda a sus consejos (7x05), pero ella se muestra cada vez más reacia.

Tyrion ya ha sido Mano del Rey de Joffrey, un tirano cruel y sádico que hizo caso omiso de todo cuando Tyrion dijo y, además, trató de asesinarlo. Por eso, precisamente,

el perder la influencia sobre Daenerys resulta el mayor revés. Porque ya sabe lo que es intentar gobernar un país teniendo que sortear a un mal monarca y porque, mientras Joffrey nunca le dio el más mínimo crédito, Daenerys sí que lo había hecho, pero ha cambiado de parecer.

No es hasta perder a Viserion a manos del Rey de la Noche –por desoír a Tyrion– que Daenerys recapacita. En primer lugar, se cerciora de que los Caminantes Blancos son una amenaza real y que deben combatirlo en primer lugar o no habrá pueblo que gobernar (7x06).

Esto, que podría considerarse otro revés de la fortuna, pues aparece “un suceso adverso de efectos catastróficos” (Vogler, 2002, p.230), lo es para otros héroes, pero no para Tyrion. A él incluso le beneficia, pues Daenerys vuelve a escucharle tras comprobar que ni ella ni los dragones son invencibles y que Poniente es un terreno que desconoce. De esta manera, Daenerys parlamenta con Cersei en un concilio moderado por Tyrion (7x07).

4.4.3. Transformaciones del héroe

A continuación expondremos las similitudes halladas entre las transformaciones del héroe propuestas por Campbell (1959) y las presentadas por Tyrion Lannister.

4.4.3.1. La infancia del héroe humano

El personaje de Tyrion ha de entenderse como héroe/antihéroe herido, ya que, a pesar de sus muchas cualidades cuestionables o reprobables, sí que al final hace lo que debe. Tyrion es un enano desfigurado, cuyo parto le costó la vida a su madre, Lady Joanna; un hecho que ni Lord Tywin, su padre, ni Cersei, su hermana, han dejado que olvide.

A pesar de las muchas ventajas que conlleva pertenecer a una de las casas más ricas e influyentes de Poniente, Tyrion sufrió, por su condición, desplantes y humillaciones desde pequeño; era un patito feo.

Al contrario que su hermano Jaime –el único con el que mantuvo una estrecha y afectuosa relación–, Tyrion no tiene habilidad con la espada ni fuerza física, ni la belleza característica de los Lannister; lo que sí tiene, seguramente más que sus hermanos, es astucia.

4.4.3.2. La partida del héroe

A diferencia de Ned o Stannis, que se enfrentan a la muerte con aplomo, como guerreros; o de Bran, que lo hace para trascender; Tyrion se enfrenta a la partida, a la muerte física, como algo que trata de superar.

Tyrion ha combatido personalmente en la guerra, se ha enfrentado a asaltantes y ha sido juzgado por combate en dos ocasiones; no rehúsa enfrentarse a la muerte, pero no asume su fatal destino. Tyrion es un superviviente que se aferra a la vida.

Su partida, como su propio viaje, se produce fundamentalmente a nivel interno. El momento en que decide enfrentarse a su padre, al dragón que representa las estructuras arcaicas que han condicionado toda su vida, es en el que se inicia su partida.

No se despide de la vida en sí; sino de la vida tal y como la ha conocido hasta ahora. Tyrion se separa de su familia, no solo a nivel emocional –de Jaime–, sino, sobre todo, a nivel social; se desprende de la seguridad y la superioridad de ser un Lannister.

El abandona Poniente y una posición de poder para exiliarse en Essos y huir de una injusta condena a muerte, convirtiéndose en un poscrito.

La partida de Tyrion representa la versión más humana y realista de la muerte del ego; la contraparte a la partida de Bran, de corte fantástico.

4.4.4. Temas del mito

A continuación examinaremos los temas del mito (Kirk, 2006), que aparecen relacionados con Tyrion, por temporadas.

Tabla 20. Temas del mito que aparecen en Tyrion Lannister, por temporada

TEMAS DEL MITO EN TYRION LANNISTER								
TEMA	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	TOTAL
Disputas de familia	2	10	9	10	2	-	3	36
Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	1	4	2	-	2	-	1	10
Realización de una tarea o misión de búsqueda	-	1	-	-	4	1	2	8
Armas especiales	1	3	-	-	1	-	1	6
Gigantes, monstruos y serpientes	-	1	-	-	2	2	1	6
Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	2	-	-	3	-	-	-	5
Relaciones incestuosas	-	2	-	1	-	-	1	4
Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	2	-	-	1	-	-	-	3
Encierro o aprisionamiento en un cofre, tinaja o tumba	-	-	-	1	1	-	-	2
Reemplazo de los padres o mayores en edad	-	-	-	1	-	-	-	1
Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	-	-	-	-	-	-	1	1

T = Temporada. TOTAL = suma de las temporadas. Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Como podemos observar en la Tabla 20, el tema más recurrente en Tyrion a lo largo de la serie es el de Disputas de familia, doblando en número de veces al siguiente, Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas.

De hecho, las únicas temporadas en que este tema pierde relevancia frente a otro son en la quinta; momento en Tyrion está en plena huida de Poniente y llega a Essos con Varys y predomina el tema de Realización de una tarea o misión de búsqueda –encontrar a Daenerys–; y la sexta temporada, en la que este tema no aparece porque Tyrion se encuentra en Meereen gobernando en ausencia de Daenerys, mientras Jaime combate en Aguasdulces y Cersei está recluida en la Fortaleza Roja a espera de juicio.

Aunque, como vemos, las disputas familiares es un tema recurrente a lo largo del desarrollo del personaje, resulta relevante que se intensifique en las temporadas 2, 3 y 4. En la primera, mientras ejerce de Mano del Rey, las disputas se dan fundamentalmente con Cersei y Joffrey. En las temporadas 3 y 4, con Tywin de vuelta en la capital, este representa su mayor oponente, aunque Joffrey y Cersei siguen en su contra.

El tema de Realización de una tarea o misión de búsqueda va ganando peso con el desarrollo de la serie, no solo en el número de veces que aparece, sino en la implicación que el propio Tyrion tiene en estas misiones. Si en la temporada 2, la misión es idea de Tyrion y se la impone a Meñique –negociar con Catelyn para recuperar a Jaime–, en la temporada 5 es él mismo quien emprende el viaje hasta Meereen para encontrar a Daenerys y sopesar si merece la pena ayudarla a construir un mundo mejor. En la temporada 7, vuelve ser un estratega más que un brazo ejecutor, cuando convence a Daenerys para que permita a Jon partir más allá del Muro con una expedición para capturar un espectro. Pero vuelve a la acción al introducirse él mismo en Desembarco del Rey, asumiendo un enorme riesgo personal –Cersei ha puesto precio a su cabeza– para pedir a Jaime que intervenga a favor de Daenerys ante Cersei y concierten una audiencia.

Cabe resaltar, asimismo, cómo el tema de Gigantes, monstruos y serpientes va ganando también relevancia con el desarrollo de la trama; siendo Tyrion uno de los primeros

hombres de Poniente en ver dragones vivos –primero en las ruinas de la Antigua Valyria y, después, en Meereen–, así como en creer a Jon antes de haber visto a los muertos con sus propios ojos.

Aunque Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas es uno de los temas más presentes en Tyrion, ya que el ingenio es la mejor arma de este personaje, hay un tema, que podría estar relacionado con este en la forma, pero no en el fondo: Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas.

Tyrion utiliza su astucia para desarmar y descubrir a sus enemigo, pero no utiliza falsos pretextos para enviarlos a una muerte cierta. Este tema aparece en el héroe una única vez, en la temporada 7, y él es la víctima, o posible víctima: Cersei se compromete a enviar a todas las huestes Lannister a El Norte a combatir al Rey de la Noche, pero realmente no tiene intención de hacerlo, sino de pertrechar a sus ejércitos y esperar en la capital para ocuparse de los supervivientes. De esta forma, vemos cómo es Cersei quien, con falsas promesas, envía a Tyrion, Daenerys y Jon a combatir a Invernalía a una batalla con alta probabilidad de fracaso. Una misión aún más arriesgada en el caso de Tyrion, que tras haber conseguido –aparentemente– el apoyo de Cersei tras una conversación a puerta cerrada, puede despertar las sospechas de Daenerys al verse traicionada.

Acudamos ahora a una observación global de los temas del mito que aparecen en Tyrion:

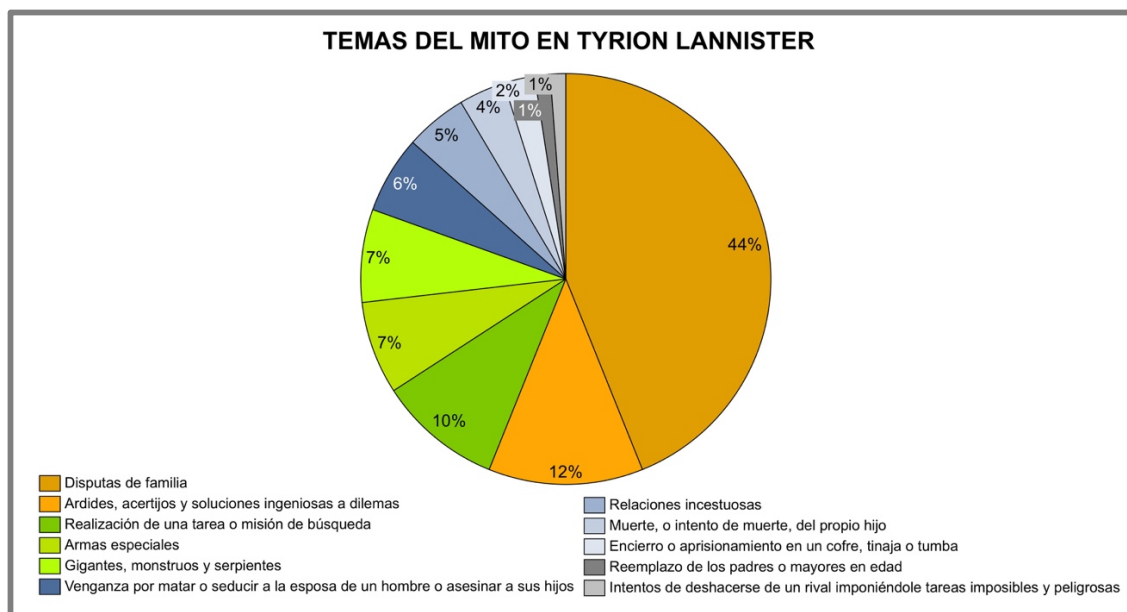


Figura 67. Temas del mito en Tyrion Lannister. Fuente: Elaboración propia

Como vemos en la Figura 67, *Disputas de familia* es el tema más recurrente en Tyrion, ocupando casi la mitad del total (44%). Estas disputas se dan fundamentalmente con su hermana Cersei, su sobrino Joffrey, y su padre, Tywin, aunque en las temporadas finales se extiende también a Jaime. También desarrolla los temas de Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas (12%) y, en menor medida, Realización de una tarea o misión de búsqueda (10%), Armas especiales y Gigantes, monstruos y serpientes (7%). Aunque la primera ocupe la mayor parte de los temas relativos a Tyrion, no hay que olvidar que es uno de los personajes que ha propuesto soluciones más ingeniosas y ha entendido el entramado de la política ponienti.

Juego de Tronos es una serie plagada de conjuras, traiciones y estratagemas, por tanto, los ardides están a la orden del día, especialmente en la capital, Desembarco del Rey, donde concentran todos los que ansían alzarse con el tan ansiado Trono de Hierro.

Si hay una casa que ostenta el título de urdidora por antonomasia, esa es la Casa Lannister. Originaria de las Tierras del Oeste, esta casa siempre ha gozado de enorme riqueza e influencia, tanto en su papel de reyes, como, tras la llegada de los Targaryen, como señores; su posición privilegiada no les viene únicamente por el estratégico

enclave de Roca Casterly –su hogar ancestral– ni por el oro de sus minas, sino por el comercio y, sobre todo, por las relaciones tácticas que han sabido establecer y los apoyos que han prestado en los momentos claves de la historia de Poniente.

“Aunque nunca fueron reyes, los Casterly se convirtieron en los señores más acaudalados de Poniente y los más poderosos de las Tierras del Oeste, y así fue durante cientos de años. (...) Fue entonces cuando llegó del este un granuja de cabello dorado llamado Lann el Astuto. (...) los cronistas coinciden en que se las ingenió para echar a los Casterly de la Roca y apoderarse de la fortaleza. (...) Según la versión más extendida de la historia, Lann descubrió una entrada secreta a la Roca, una hendidura tan estrecha que tuvo que quitarse la ropa y embadurnarse de mantequilla para pasar. Una vez dentro, puso en práctica mil artimañas: susurró amenazas al oído de los Casterly mientras dormían, aulló en la oscuridad como un demonio, robó tesoros a un hermano para colocarlos en los aposentos de otro y montó diversas trampas y encerronas. Logró así que los Casterly se enfrentaran y los convenció de que la Roca estaba embrujada por una criatura maligna que no los dejaría vivir en paz.

(Martin, García y Antonsson, 2015)

Este fragmento no ha sido tratado en la serie, pero nos sirve para entender la fama que tiene esta casa dentro de la serie y el carácter de sus miembros. La mayoría de los *leones*, salvo contadas –y bochornosas– excepciones, han conservado la astucia y el cabello dorado de su antepasado Lann el Astuto, aunque seguramente, de entre todos los Lannister que aparecen en la ficción televisiva sea Tyrion el que mejor representa este papel.

Además de haber dado una vuelta de tuerca a la idea que tuvo su antepasado para adentrarse en Roca Casterly, enviando a los Inmaculados a penetrar la fortaleza por el pequeño acceso a las alcantarillas que el mismo había diseñado años atrás (séptima temporada), este personaje ha tramado ardidres memorables y ha sido el que más muestras de astucia ha dado –quizás a falta de otras armas–.

Tyrion disfruta con las chanzas y los acertijos, así como con las maquinaciones. Una de las escenas que mejor lo demuestran es en la que, para saber en quién puede confiar –o, más bien, en quién no puede porque es un espía de su hermana–, se cita con los miembros del Consejo Privado por separado para hablarles de los planes de boda que tiene para su sobrina y pedirle ayuda para establecer alianzas estratégicas con otras casas, contándole a cada cuál una versión distinta. A Meñique lo envía al Nido de Águilas, a negociar con Lysa Arryn –dado su amistad con ella–, para casar a Myrcella con su hijo, Robin Arryn. A Varys le dice que pretende casarla con Theon Greyjoy, heredero de las Islas del Hierro, y al maestre Pycelle, le dice que lo hará con el príncipe de Dorne, heredero de la casa Martell. Cuando Cersei le increpa por enviar a su hija a Lanza del Sol –capital del Dorne–, Tyrion, descubre al traidor y lo envía a los calabozos de la Fortaleza Roja.

Desde que fuera nombrado por Tywin como Mano del Rey Joffrey –mientras su padre libraba la guerra contra Robb Stark–, Tyrion ha demostrado ser hábil en las relaciones diplomáticas y entender los entresijos del poder a la perfección. A pesar de tener a la mayoría de la corte en su contra –o, al menos, no abiertamente a su favor, como es el caso de Varys–, ha sabido maniobrar con inteligencia para conservar la cabeza en su sitio y ayudar al reino en la medida de lo posible. En una ocasión el propio Varys admite que, aunque nunca le será reconocido el mérito, la ciudad de Desembarco del Rey habría sucumbido de no ser por él.

El logro al que se refiere La Araña es la victoria en la Bahía del Aguasnegras, en la que Tyrion comandó la defensa de la ciudad ante Stannis Baratheon, cuando el Rey Joffrey huyó de la batalla y corrió a refugiarse. Tyrion, que, pese a su corta estatura y falta de pericia en combate no sólo blandió la espada, sino resultó malherido –de esa batalla es la cicatriz que luce en su rostro–, tramó un plan con el que la ciudad resistió el ataque y venció: encargó en secreto a los piromantes hacer grandes cantidades de *fuego valyrio* –un fuego especial, cuya receta secreta guardaban algunos piromantes desde los tiempos de los Targaryen– y ordenó lanzarlas desde las almenaras a las naves de Stannis, destruyendo su flota.

En cuanto a Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos (6%) y Relaciones incestuosas (5%), son temas en los que Tyrion se ve envuelto, pero no como actor principal. En el primer caso el tema aparece, curiosamente, en las dos ocasiones en que Tyrion exige un juicio por combate: la primera vez Tyrion es injustamente apresado por Catelyn Stark, acusándolo del intento de asesinato de Bran; la segunda, Oberyn accede a ser su campeón en combate para tener oportunidad de enfrentarse a la Montaña y vengas así el asesinato de su hermana y sus sobrinos.

En el caso de Relaciones incestuosas, dado el odio manifiesto que le profesa su hermana, es obvio que no es Tyrion quien mantiene dichas relaciones. Sin embargo, aunque procura guardar el secreto, en varios diálogos deja patente que conoce perfectamente la naturaleza de la relación que mantienen sus hermanos, que no la condena, y que sabe la auténtica filiación de sus sobrinos.

El último punto que conviene comentar es el Muerte o intento de muerte del propio hijo (4%), donde Tyrion es la víctima. Por suerte para él, los intentos de Tywin resultan infructuosos y consigue salir con vida en todas las ocasiones. No obstante, Tywin no cesa en su empeño: primero lo envía a combatir contra Robb Stark en vanguardia; siendo plenamente consciente de la nula capacidad de su hijo con la espada –y su estatura–; después, permite que Cersei amañe el juicio por el asesinato de Joffrey –quizás incluso colaborando con ella– y lo sentencia a muerte. En su última escena con vida, el propio Tywin reconoce que ha deseado la muerte de Tyrion desde que nació, pero que respeta que se haya negado a morir –claro que ese supuesto respeto puede ser solo una artimaña para evitar que Tyrion lo mate, ya que lo está apuntando con una ballesta–. Paradójicamente, en el momento en que Tyrion mata a su padre, se presenta un tema que Tywin había tratado de evitar a toda costa, el de Reemplazo de padres o mayores en edad (1%). Con Tywin muerto y Jaime como miembro de la Guardia Real, Tyrion podría optar a ser el Señor de Roca Casterly; pero a un nivel más personal, Tyrion sobrevive a la odisea para ocupar el puesto de algo que su padre representaba: un importante aliado para los gobernantes; no por su fuerza como guerrero, sino por su inteligencia y su capacidad estratégica.

4.5. EL HÉROE TRÁGICO: STANNIS BARATHEON

Stannis Baratheon es el segundo hijo de Lord Steffon Baratheon, Señor de Bastión de Tormentas. Cuando su hermano mayor, Robert, asciende al trono tras derrocar a los Targaryen, Stannis no hereda Bastión de Tormentas, sino Rocadragón, el hogar ancestral de los herederos Targaryen. Bastión de Tormentas es concedido a su hermano menor, Renly. Stannis está casado con Selyse Florent, con la que solo ha logrado tener una hija, Shireen. La pequeña sufrió psoriagrís siendo un bebé y, aunque milagrosamente consiguió curarse, ha quedado con la cara marcada por la enfermedad. Stannis y Selyse no han logrado concebir un heredero, ya que todos los varones gestados han acabado en aborto.

Stannis es un hombre recto, con un elevado sentido de la justicia, pero que despierta pocas simpatías. No inspira devoción en el pueblo, ni amor entre sus propios familiares. El único amigo leal que tiene es *sir* Davos Seaworth, un contrabandista que le salvó de morir de hambre durante un asedio, burlando las líneas enemigas con su barca de cebollas. Como premio por su ayuda, Stannis nombró a Davos caballero, pero como castigo por el delito de contrabando le hizo amputar 4 dedos, demostrando el estricto sentido de la justicia que tiene el personaje.

4.5.1. Arquetipo

En este punto analizaremos las características que presenta Stannis, respondiendo al arquetipo de héroe descrito por Vogler (2002). Concretamente, veremos cómo Stannis se enmarca en el tipo de héroe trágico, de la variante del antihéroe.

Tabla 21. El arquetipo en Stannis Baratheon

STANNIS BARATHEON COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
IDENTIFICACIÓN CON EL PÚBLICO	Stannis tiene una motivación universal con la que el público puede identificarse: se niegan a coronarlo, aun siendo el legítimo heredero.	1x07 2x01 2x02
CRECIMIENTO	El crecimiento de Stannis va en una dirección errónea durante toda su aventura – tener fe en el Señor de Luz– y no es hasta el final que aprende la auténtica lección: no dejarse llevar por el fanatismo y considerarse por encima de las leyes de los hombres.	5x10
ACCIÓN	Es el personaje más activo de la Guerra de los Cinco Reyes e insiste en su pretensión aun cuando la disputa por la sucesión al Trono de Hierro parece haber terminado –la disputa tras la sucesión de Robert, porque el ansia de conseguir el trono nunca acaba–. Como le indica Davos a Tycho Nestoris, mientras Stannis viva, esa guerra no se habrá acabado.	2x01 2x02 2x04 2x09 3x08 3x10 4x03 4x06 5x05 5x07 5x09 5x10
SACRIFICIO	Stannis sacrifica su voluntad a favor de la del Señor de Luz, cuyos deseos interpreta Melisandre. Hace cosas que no quiere, sacrifica aquello que es valioso para él, por la certeza de que está cumpliendo una	3x10 5x07 5x09

STANNIS BARATHEON COMO HÉROE (ARQUETIPOS DE VOGLER)		
	misión divina.	
ENFRENTAMIENTO CON LA MUERTE	Como comandante experimentado y veterano de guerra, Stannis se ha enfrentado a la muerte en numerosas ocasiones o, al menos, ha existido un alto riesgo. Su enfrentamiento definitivo, sin embargo, es la muerte de un héroe trágico castigado por sus actos. Se enfrenta a la muerte con dignidad, mirándola a la cara y manteniendo la compostura.	5x10
DEFECTOS	Stannis siempre ha sido un hombre severo y serio, lo que le ha granjeado pocos amigos, pero considerado justo. Ese sentido de la justicia lo va perdiendo a medida que se abandona a los designios del Señor de Luz. Su principal defecto es considerarse el elegido, lo que, en cierta manera, lo hace invencible. Aun con todas las condiciones en su contra, un dios va a protegerlo porque su destino es gobernar Poniente.	1x07 2x02 2x04 3x10 4x03 4x06 5x07 5x09 5x10
VARIANTES DEL HÉROE	Antihéroe / Héroe trágico	2x10 2x04 3x03 3x10 5x04 5x05 5x07 5x09 5x10

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

Stannis es un personaje que, de entrada, despierta poca simpatía entre el público. De hecho, tampoco despierta simpatía entre el resto de los nobles de Poniente, como demuestra que sus vasallos prefieran apoyar la pretensión de su hermano menor al trono. Esta característica del personaje, hace que no logre una identificación inmediata con el público.

Sin embargo, si los héroes “deberían tener cualidades universales, emociones y motivaciones que todos hayamos experimentado en uno u otro momento de la vida” (Vogler, 2002, p.67), Stannis logra la identificación con el público al sentirse ignorado y despreciado por sus vasallos, que prefieren a Renly. Stannis, que se ha regido por un firme código de conducta, no ha hecho nada mal, salvo tener un carácter severo, por tanto considera injusto que, siendo él el legítimo heredero, nadie apoye su pretensión. Más adelante, a medida que se profundiza en el personaje, el público puede identificarse con otras cualidades del héroe, como el amor que siente por su hija, a pesar de la decepción por no haber concebido un heredero.

Stannis es un personaje que crece mucho en plano espiritual, aunque, por desgracia, lo hace en una dirección errónea. Comienza siendo un hombre con los pies en el suelo, reconocida habilidad militar y un profundo respeto por las leyes de los hombres. A medida que avanza su viaje, sin embargo, se convierte en un hombre religioso, devoto del Señor de Luz, que considera que las acciones hechas en su nombre están por encima del bien y del mal. El abrazar la nueva fe sin reservas, llegando a elevarse como para comprender y creer que hay algo por encima de lo terrenal, un ser supremo, constituye un enorme crecimiento espiritual. El hacerlo, pensando que él es el elegido por ese dios y que nada en el mundo puede vencerlo, es lo que hace que este crecimiento sea equivocado.

Si bien no es de los héroes que más apariciones tiene durante la serie, sí que es el más activo en la Guerra de los Cinco Reyes. Aun cuando la disputa por el Trono de Hierro ha concluido, con Joffrey muerto, Tommen en el trono, Robb muerto y los hombres de Balon Greyjoy retirados a las Islas del Hierro; Stannis insiste en su reivindicación.

El sacrificio, que es “la verdadera marca del héroe” (Volger, 2002, p.68), en Stannis adquiere un cariz negativo, precisamente por seguir todo un viaje con una orientación errónea. El sacrificio empieza a verse en el personaje cuando antepone los designios del Señor de Luz, interpretados por Melisandre, a su propio sentido de la justicia: él condena a Davos a muerte, por traición, pero Melisandre replica que el Señor de Luz lo necesita (3x10). Este es un punto de inflexión importante para el personaje, pues no solo se aprecia el sacrificio personal, sino que muestra la transformación y el crecimiento que empieza a sufrir. Un hombre que siempre había diferenciado claramente el bien y el mal, exigiendo justo castigo o recompensa por las acciones humanas, ahora deja de ser juez para resignarse a acatar los deseos de un ser supremo que ni siquiera le habla a él directamente.

Esta sensación de falta de autoridad frente a lo que disponga el Señor de Luz se incrementará hasta llegar a exigir el sacrificio de su hija Shireen. Stannis se negará a hacerlo, en primera instancia, pero al verse atrapado por las nieves, finalmente accederá a quemar viva a su hija, como ofrenda a la divinidad. Este sacrificio, que finalmente resultará inútil, ya que Stannis no es Azor Ahai, supone una prueba de fe para el personaje, que debe comprometerse por completo con la misión divina que cree que le ha sido encomendada.

Al igual que Ned Stark, Stannis, criado como soldado, aprendió a morir hace tiempo. Se ha enfrentado a numerosas batallas y lucha con fiereza –como demuestra en la Bahía del Aguasnegras, donde se niega a retirarse (2x09)–. No obstante, el momento en que verdaderamente ha de mirar a la muerte cara a cara es cuando se enfrenta a su némesis: Brienne de Tarth (5x10). Momento antes de este encuentro, Stannis ha seguido luchando contra los Bolton, aun con todo su ejército masacrado, lo que demuestra que no se ha rendido. Cuando Brienne se presenta, sin embargo, y le dice por qué ha venido a buscarlo, Stannis asume su destino, sin oponer resistencia. Sabe que la muerte es el castigo por haber asesinado a su hermano y, en su fuero interno, se da cuenta de que su misión ha sido un error y que la pena es justa. Stannis conmina a Brienne a cumplir su deber y la mira a los ojos mientras ella blande la espada y le asesta el golpe definitivo.

Stannis comienza teniendo un defecto de personalidad que mantiene a lo largo de todo su viaje y que lo lleva a un defecto peor, condenándolo a ser un héroe trágico. Su principal defecto de personalidad es su severidad, que le ha granjeado pocos amigos. El rígido código que se impone a sí mismo es con el que juzga a los demás, lo que lo inhabilita para las relaciones diplomáticas y los juegos de política. No entiende el arte de la negociación, pues considera que todos deben regirse por la ley; es un personaje sin escala de grises.

Este defecto de personalidad, le lleva a ser rechazado por quienes debían -por derecho- mostrarle apoyo. De ahí que acabe sucumbiendo al influjo de Melisandre, la única que lo considera como el verdadero rey y el “príncipe que fue prometido” y desarrolle un defecto peor: el creerse por encima de las leyes de los hombres. De las leyes en sentido amplio. No solo de los códigos de conducta, sino de las normas no escritas que rigen los reinos de los hombres, como las que afectan a las contiendas militares. Curiosamente, el dejar de lado su propio conocimiento sobre la guerra -que él mismo defiende al principio ante Melisandre-, lo conducirá a una derrota segura, ya que basa su victoria en la ayuda divina y no en sus propias fuerzas.

Stannis se enmarca en el tipo de héroe trágico, de la variante del antihéroe. Es un héroe imperfecto que no logra superar sus defectos, sino que profundiza en ellos hasta que estos lo destruyen por completo, arreabándole todo lo que le es querido. Tiene algunas cualidades positivas, pero su defecto trágico hace que no sea considerado admirable, sino que el espectador asista fascinado a su caída (Vogler, 2002).

4.5.2. El viaje del héroe

En este punto analizaremos cómo el relato que nos presenta la serie en torno a Stannis Baratheon se enmarca dentro de las etapas del viaje del héroe definidas por Vogler (2002).

Tabla 22. Etapas del viaje del héroe de Stannis Baratheon

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
Primer Acto	1	El mundo ordinario	Ned envía a un mensajero para que entregue a Stannis en persona una carta revelando que Robert no tiene hijos legítimos.	1x07
			Melisandre se ha unido a la causa de Stannis y ordena quemar los antiguos ídolos. El Maestre Cressen quiere detenerla, pero nadie le respalda. Stannis saca la <i>espada de luz</i> de una figura en llamas. Cressen trata de convencer a Davos para que hable con Stannis. Stannis envía cuervos a todas las casas de Poniente comunicando que sus sobrinos son en realidad bastardos de Jaime Lannister. El Maestre Cressen simular retirar sus objeciones a Melisandre para brindar con ella y envenenarla, pero es él quien acaba muriendo.	2x01
			Davos convence a Salladhor Saan, un conocido pirata, para que apoye a Stannis con sus naves	2x02
	2	La llamada de la aventura	Renly ha logrado el apoyo de la mayoría de sus banderizos y Stannis está preocupado. Melisandre le advierte que la única manera de vencer es entregarse por completo al Señor de Luz.	2x02
			Stannis va a las Tierras de la Tormenta a parlamentar con Renly. Lo insta a jurarle	2x04

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>lealtad. A cambio, le dará su puesto en la corte y lo nombrará su heredero hasta que tenga un hijo, pero si se niega, lo destruirá.</p> <p>Renly rechaza la oferta.</p> <p>Stannis está en la cubierta del barco con Davos. Le pide que use sus estrategias de contrabandista para llevar a la costa de las Tierras de la Tormenta a Melisandre, y le advierte que nunca deben volver a hablar de ello.</p>	
	3	El rechazo de llamada	<p>Stannis no es un hombre devoto y no cree realmente en el Señor de Luz.</p> <p>Stannis rechaza a Melisandre, porque está casado y debe respetar sus votos.</p>	2x02
			<p>Stannis ha conseguido que se le unan todos los banderizos de Renly, salvo los Tyrell.</p> <p>Cuando Davos le advierte contra Melisandre, Stannis accede a no llevarla a Desembarco del Rey, pero en contraparte, Davos dirigirá el ataque.</p>	2x05
			<p>Stannis ataca Desembarco del Rey, pero es sorprendido por la estrategia de Tyrion con <i>fuego valyrio</i>. Stannis ordena atacar la Puerta del Lodazal, pero Tywin y los Tyrell le sorprenden por la retaguardia y sus huestes inician la retirada. Stannis les anima a seguir luchando, pero sus propios hombres se lo llevan contra su voluntad.</p>	2x09
	4	El encuentro con el mentor	<p>Stannis lamenta haber asesinado a Renly y echa en cara a Melisandre que todo ha sido</p>	2x10

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>en vano. Ella no asume su error. Alega que la guerra durará años, que Stannis traicionará a todos y que será rey. Para convencerlo, le muestra una visión en las llamas.</p>	
	5	La travesía del primer umbral	<p>Davos despierta en un islote tras el naufragio. Es rescatado por un barquero y llevado al barco de Salladhor Saan.</p> <p>Salladhor le desaconseja volver a Rocadragón, ya que Stannis se niega a ver a nadie, excepto a Melisandre, y están quemando hombres vivos. Davos quiere detenerla.</p> <p>Davos regresa a Rocadragón e intenta hacer entrar en razón a Stannis. Cuando Melisandre hace mención a su hijo, Davos la ataca y es encarcelado.</p>	3x01
			<p>Melisandre anuncia que debe dejar Rocadragón, pero no expone sus motivos. Stannis teme que lo abandone, ella se mantiene misteriosa. Stannis le pide otro hijo, le manifiesta su deseo, pero Melisandre asegura que su fuego es débil, que deben hacerse sacrificios.</p>	3x03
			<p>Stannis va a visitar a su mujer, Lady Selyse, y le confiesa que ha pecado y que la ha traicionado. Selyse replica que ya lo sabía todo, que Melisandre se lo dijo, y asegura que ningún acto hecho al servicio del Señor de Luz puede ser pecado.</p>	3x05

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>Mientras habla, contempla los botes de formol en los que guarda sus fetos muertos y se lamenta por no haberle dado a Stannis un heredero. Stannis dice que no es cierto y quiere ver a su hija.</p> <p>Stannis entra en la habitación de Shireen, una niña con media cara desfigurada por la psoriagrís. Ella se alegra de verlo y pregunta por Davos, él responde que es un traidor y está encerrado.</p>	
			<p>Stannis visita a Davos y le ofrece su libertad siempre que prometa no atacar a Melisandre. Además asegura que no puede dudar de la existencia de su dios después de haber visto la visión en las llamas. Le informa de que Melisandre ha vuelto con Gendry, para sacrificarlo, pero Davos lo convence de que no asesine a su propio sobrino.</p> <p>Stannis pide a Melisandre una prueba y ella no lo sacrifica, sino que usa sanguijuelas para extraer su sangre. Stannis las arroja al fuego, una por cada usurpador: Robb Stark, Balon Greyjoy y Joffrey Baratheon.</p>	3x08
			<p>Melisandre convence a Stannis de que Robb Stark ha muerto por quemar la sanguijuela y este accede a sacrificar a Gendry.</p> <p>Doblan las campanas en Rocadragón</p>	3x10

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>anunciando la muerte de Robb Stark. Davos le dice a Stannis que unir el reino con magia de sangre es maligno, pero él responde que así lo hizo Aegon el Conquistador, con la magia de sus tres dragones. Aunque Davos intenta impedirselo, está decidido a sacrificar a Gendry para alcanzar el trono</p>	
Segundo Acto	6	Las pruebas, los aliados, los enemigos	<p>Llega un cuervo del Muro a Rocadragón alertando de los Caminantes Blancos. Davos admite haber liberado a Gendry y Stannis los condena a muerte, pero Melisandre interviene, asegurando que los Caminantes Blancos son un peligro real, que habrá una gran batalla y que Davos tiene un papel que cumplir en ella. Melisandre impide a Stannis matarlo porque él es ahora un soldado del Dios de Fuego. Stannis obedece y se ríe ante la ironía de que Davos haya sido salvado por un dios cuya existencia niega.</p>	3x10
			<p>Stannis muestra a Davos la carta que ha llegado: Joffrey ha muerto. Stannis le echa en cara que ahora se le presenta una oportunidad que no puede aprovechar porque él liberó a Gendry. Saben que no tienen bastantes hombres, por lo que Davos sugiere contratar a la Compañía Dorada, pero Stannis afirma que no tienen oro y que el tiempo se les está acabando a</p>	4x03

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			ambos.	
			Stannis y Davos llegan al Banco de Hierro y Stannis se desespera porque lo hacen esperar demasiado. Finalmente, un funcionario del banco, Tycho Nestoris, aparece para decirle que no ven viable esa transacción. Stannis afirma que el trono es suyo por derecho, pero a Tycho le importan solo las historias que cuentan los números. Davos lo convence, asegurando que el verdadero gobernante del Trono de Hierro ahora mismo es Tywin Lannister, pero está viejo y no dejará herederos a la altura. Con ese dinero, Davos compra la ayuda de Salladhor Saan.	4x06
			El ejército de Stannis llega por sorpresa al norte del Muro y arrasa el campamento salvaje. Jon lo convence para retener a Mance como prisionero en lugar de matarlo.	4x10
			Stannis informa a Jon de que Tywin Lannister, que era apoyo de los Bolton, ha muerto; de modo que invadirá Invernal y acabará con él, pero necesita que los salvajes se unan a su ejército. Ofrece recompensarlos con tierras y hacerlos ciudadanos del reino si Mance se arrodilla. Jon responde que Mance no hará eso y Stannis le advierte que tiene hasta el ocaso	5x01

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>para hacerle cambiar de opinión o arderá.</p> <p>Stannis da a Mance la oportunidad de arrodillarse. Cuando éste se niega, da la orden de que muera en la hoguera.</p>	
			<p>Stannis ha recibido un cuervo de Lyanna Mormont negándose a jurarle lealtad y afirmando que su casa no conoce más rey que el Rey en el Norte, de apellido Stark.</p> <p>Por ello, pide a Jon que se ponga a su servicio y a cambio le dará el apellido Stark y lo nombrará Señor de Invernalía.</p>	5x02
			<p>Cuando Jon declina la oferta de Stannis, éste se queda un poco decepcionado, pero reconoce que es tan honorable y terco como Ned. Le dice que marchará contra Invernalía en una quincena, y que Jon decida qué hace con los salvajes si no quieren unirse a su ejército. También le recomienda mantener lejos a sus enemigos.</p>	5x03
			<p>Stannis mira cómo Jon entrena a reclutas. Selyse se lamenta por no haberle dado un hijo.</p> <p>Melisandre le recuerda a Stannis y Selyse que Shireen lleva sangre y real y le aconseja no dejarla atrás como hizo en la batalla del Aguasnegras. Stannis dice que no la dejará atrás.</p> <p>Shireen le pregunta a Stannis si se avergüenza de ella y él le cuenta cómo contrajo la psoriagrís por culpa de una</p>	5x04

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			muñeca y cómo mandó traer a todos los maestros, curanderos y boticarios hasta que detuvieron la enfermedad. Stannis le recuerda que es la princesa Shireen, de la casa Baratheon, y que es su hija. Shireen se emociona.	
			<p>Stannis determina que ha llegado el momento de partir contra Invernalía. Aunque Davos intenta disuadirlo y esperar ahí hasta que Jon regrese con los salvajes, Stannis se niega. Davos intenta convencer a Stannis para que deje a Selyse y Shireen en el Castillo Negro, pero él insiste en llevarlas a la contienda.</p> <p>Jon le pide barcos para traer a los salvajes de Cas Austera y Stannis se los presta, advirtiéndole que los necesitará de vuelta y esperando que sepa lo que hace con los salvajes.</p> <p>Stannis se despide de Jon, que le desea suerte contra los Bolton (sinceramente), y parte con su ejército.</p>	5x05
	7	La aproximación a la caverna más profunda	Una fuerte nevada ha inmovilizado a las tropas de Stannis. Davos evalúa los daños y le informa de que los hombres están helados, 40 caballos han muerto durante la noche, se están quedando sin comida, no pueden abrir la línea de suministro hasta que deje de nevar y 500 mercenarios han desertado. Davos recomienda volver al	5x07

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>Castillo Negro y aguardar ahí, pero Stannis no quiere volver a huir y teme que si el invierno los alcanza en el Castillo Negro, esperarían años allí. Stannis está decidido a marchar, aunque sea hacia la derrota.</p> <p>Cuando Davos sale de la tienda, Stannis pregunta a Melisandre si está segura de la victoria. Cuando ella le recuerda la visión que le enseñó en las llamas, él duda de lo que vio. Melisandre afirma que lo ha visto caminar por las almenas de Invernalía y los pendones de los Bolton por el suelo.</p> <p>Stannis intenta besarla, pero ella le advierte que deben hacer sacrificios y quiere usar a Shireen para ello. Stannis se niega a sacrificar a su hija y la echa de la tienda.</p>	
			<p>Melisandre oye tumulto en mitad de la noche, sale de su tienda y ve que el campamento está incendiado. Davos hace recuento de las bajas e informa a Stannis de que han quemado las reservas de comida y las armas de asedio. Davos observa que no pueden marchar contra Invernalía sin que se produzca un deshielo, ni puede regresar al Castillo Negro sin comida. Stannis se niega a volver al Castillo Negro y mira a Melisandre. Stannis ordena despiezar los caballos muertos para comer y se va con</p>	5x09

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>Melisandre.</p> <p>Stannis ordena a Davos partir hacia el Castillo Negro para pedir a Jon comida y caballos de refresco y le advierte que no vuelva con las manos vacías. Davos no quiere abandonarle, pero Stannis insiste, entonces él le pide llevar a Selyse y Shireen para ponerlas a salvo, aunque sea sólo a la princesa, pero Stannis se limita a repetir que su familia se queda con él. Stannis visita a Shireen en su tienda, se le nota apesadumbrado. Le dice a su hija que a veces uno debe elegir, permanecer fiel a sí mismo y ser el hombre que debe ser. Shireen intenta animarlo, le dice que está bien y que, aunque no sabe de qué está hablando quiere ayudarlo como sea. Stannis admite que hay un modo de ayudarlo y ella insiste en que quiere hacerlo. Ambos se abrazan y él le pide que lo perdone.</p>	
	8	La odisea (el calvario)	<p>Selyse anima a Stannis sacrificar a Shireen, pues, de otro modo, morirán todos. Aunque parece convencida, al oír a su hija llamándola, se arrepiente e intenta detenerlos. Stannis insiste en que debe hacerse, pues ella tiene sangre real. Melisandre enciende la hoguera, mientras Shireen sigue gritando pidiendo ayuda. Los hombres están horrorizados por el</p>	5x09

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
			<p>sacrificio. Selyse corre hacia ella para liberarla, pero la retienen entre varios soldados. Stannis, incapaz de mirar, cierra los ojos mientras los gritos de su hija se elevan. Melisandre contempla su obra, sonriendo, y Selyse llora y grita en el suelo.</p>	
			<p>Tras el sacrificio de Shireen, el hielo se está derritiendo. Stannis da orden de marchar, Melisandre intenta tocarlo, pero él la aparta.</p> <p>Stannis camina por el campamento cuando su general le informa de que la mitad de los hombres han desertado durante la noche: todos los mercenarios con todos los caballos. Llega uno de los soldados y le indica que Selyse se ha ahorcado.</p> <p>Stannis ordena descolgar el cuerpo de su esposa cuando uno de sus soldados le informa de que Melisandre ha sido vista abandonando el campamento. Stannis ordena disponer a los hombres en posición y marchar hacia Invernalía.</p> <p>Stannis marcha a pie hacia Invernalía con lo que queda de su ejército. Empieza a plantear el asedio, cuando su general le dice que no habrá asedio: el ejército Bolton se acerca a caballo. Los hombres de Stannis están atemorizados y saben que no tienen salvación, pero Stannis no rinde y</p>	5x10

VIAJE DEL HÉROE – STANNIS BARATHEON				
Tercer Acto			<p>blande la espada. Muchos de sus hombres huyen hacia el bosque.</p> <p>Su ejército ha sido masacrado, pero Stannis aún aguanta en pie, aunque malherido. Dos soldados Bolton intentan darle muerte pero Stannis acaba con ellos y se sienta apoyándose en un árbol. Cuando Brienne se le aproxima y le dice quién es, él reconoce, apesadumbrado, que mató a Renly con magia de sangre. Brienne lo sentencia a morir y Stannis afronta su destino con resignación, animando a Brienne a que cumpla con su deber.</p> <p>Brienne acaba con él.</p>	
	9	La recompensa	NO LA REALIZA	
	10	El camino de regreso	NO LA REALIZA	
	11	La resurrección	NO LA REALIZA	
	12	El retorno con el elixir	NO LA REALIZA	

Fuente: Adaptado de Vogler (2002)

Como vemos en la Tabla 22, Stannis no completa el viaje, ya que no logra superar la odisea, algo característico de los héroes trágicos. No obstante, como su trama ha concluido, podemos analizar las etapas de su viaje con mayor claridad, no así con Jaime Lannister, Jorah Mormont o Daenerys. Stannis no ha completado el viaje del héroe, pero sí ha completado su viaje como héroe trágico.

4.5.2.1. El mundo ordinario

Stannis es un personaje que no aparece en pantalla hasta el primer capítulo de la segunda temporada, pero su primera secuencia (2x01), responde más a la función de prólogo que a la de presentación del personaje.

En dicha secuencia, se ve una nueva localización –Rocadragón– y a un anciano Maestre Cressen corriendo por la playa hasta llegar a la orilla en la que se congregan los hombres de Stannis alrededor que Melisandre, una sacerdotisa roja que predica, mientras arden las imágenes de los Siete –Rocadragón seguía, hasta este momento, la Fe de los Siete, la más extendida en Poniente–. El Maestre Cressen se opone al cambio de religión, pero no obtiene ningún apoyo, y Melisandre anima a Stannis a sacar de una de las imágenes una espada llameante, como símbolo de que es el elegido, el que fue profetizado. Stannis la extrae y todos se arrodillan y abandonan la playa, quedando Cressen y Davos los últimos. Antes de marcharse, Davos coge la espada, clavada en la arena, y la lleva con él al castillo.

Como vemos, aquí no se presenta a Stannis en sí, sino que proporciona información sobre qué clase de historia vamos a presenciar. En primer lugar, vemos pinceladas de fanatismo religioso, pues la sabiduría del maestre es ignorada. En segundo, vemos que la aventura del héroe no va a tratar sobre la conquista del Trono de Hierro, sino sobre la victoria de la luz sobre la oscuridad, en la que Stannis es el elegido por un dios. En tercero, vemos que la aventura está condenada al fracaso desde el inicio, pues se basa en una mentira: Stannis no es el elegido porque no es el único que ha podido coger la espada, ya que Davos también lo ha hecho. De hecho, la figura del Maestre Cressen puede interpretarse aquí como una advertencia para héroes trágicos (Vogler, 2002, p.136) ya desde el prólogo.

Antes del comienzo, en la temporada 1, Ned Stark le envía una carta informándole de que Robert no tiene hijos legítimos y, por tanto, él es el heredero al Trono de Hierro (1x07). Sin embargo Stannis no aparece en la primera temporada, no se ve cómo recibe la misiva, igual que no se ve en qué momento llega a Melisandre a Rocadragón.

El mundo ordinario de Stannis se presenta someramente en secuencias, aunque se dibuja a través de los diálogos de otros personajes. Así, por ejemplo, sabemos que no es un hombre carismático –conversación entre Loras y Renly (1x05)–, que no inspira amor ni devoción, aunque sea un buen comandante –conversación entre Renly y Ned (1x07)– y que es el hermano mediano de los Baratheon, entre Robert y Renly, por tanto, el legítimo heredero al trono tras la muerte de Robert, ya que este no tiene hijos legítimos –conversación entre Ned y Meñique (1x07)–.

También sabemos que es un hombre recto, que se guía por el honor, siendo estricto consigo mismo tanto como con los demás. Stannis considera que una buena acción no limpia una mala, ni viceversa. Así, cuando Davos Seaworth entró como contrabandista a Rocadragón llevando cebollas y salvó a Stannis de morir de hambre durante el asedio de los Tyrell –en la Rebelión de Robert–, Stannis nombró *sir* a Davos, como recompensa, pero también le cortó cuatro dedos de la mano, por su delito. Tanto Davos como Stannis consideran que ese fue un acto justo –conversación entre Stannis y Davos (2x04) y conversación entre Davos y Tycho Nestoris (4x06)–. No obstante, queda claro que en se trata de un concepto de justicia que excluye la redención y la misericordia.

También se cuenta cómo su relación con su esposa es correcta, pero no afectiva, ya que ella no ha conseguido darle un heredero y ahora vive en una torre –conversación entre Melisandre y Stannis (2x02)– rodeada de los fetos que ha abortado (3x05). Stannis solo tiene una hija, la princesa Shireen, que tiene medio rostro desfigurado por la psoriágrís, pero Stannis la quiere –no así Lady Selyse– (3x05). Stannis no siente amor por su esposa, pero sí que mantiene una relación respetuosa con ella y procura cumplir sus votos. Como ella misma relata a Melisandre (4x02), durante el sitio a Rocadragón, Stannis le preparó una sopa de libros y cazó dos gaviotas en la playa para que ella no muriese de hambre.

Toda esta información se suministra al espectador de forma gradual a lo largo de las temporadas, dibujando un personaje complejo que, aunque no despierte especial simpatía, tiene un fuerte código de honor y un comportamiento heroico en la mayoría de

sus actos. La presentación que se nos hace del personaje, sin embargo, no ahonda en su carácter, sino que nos muestra a un héroe al que ya le ha llegado el heraldo del cambio. No obstante, la presentación y la carencia del héroe dan pistas sobre la personalidad que más adelante se va dibujando del personaje.



Figura 68. La presentación de Stannis. Episodio 2x01, *El Norte no olvida* [00:27:25 – 00:28:14]. Fuente: HBO (2012)

Matthos: (Leyendo) Y declaro por el honor de mi casa que mi amado hermano Robert no dejó...

Stannis: ¡No era mi amado hermano! (Matthos se sorprende) ¡Yo no le amaba! Ni él a mí...

Davos: Una simple cortesía, Majestad.

Stannis: ¡Una mentira! ¡Eliminadlo!

Matthos: (Tachando) Pero mi hermano Robert no dejó herederos legítimos, siendo Joffrey, Tommen y la joven Myrcella nacidos del incesto entre Cersei Lannister y su hermano Jaime Lannister. Por derecho de cuna...

Stannis: Jaime Lannister, el Matarreyes. ¡Llamadlo lo que es!

Matthos: (Escribiendo) Y su hermano Jaime Lannister, el Matarreyes. Por derecho de cuna y sangre, en este día reclamo para mí...

Stannis: ¡Que ponga sir Jaime Lannister, el Matarreyes! No por eso deja de ser un caballero...

Matthos: Sir Jaime Lannister, el Matarreyes. Por derecho de cuna y sangre, en este día reclamo para mí el Trono de Hierro de Poniente. ¡ Que todos los hombres honrados me declaren su lealtad!

La Figura 68 ilustra el inicio de la presentación del héroe. Aparece en el castillo de Rocadragón, rodeado por sus consejeros. Matthos, su escriba, está redactando la carta que Stannis pretende enviar a todos los señores de Poniente para que se unan a su causa y reclamar el Trono de Hierro. La Figura 68.1 lo muestra en primer plano, asintiendo a medida que escucha lo que su escriba lee; sin embargo, cuando oye las palabras “amado hermano”, alza la vista, contrariado (Figura 68.2) y niega que fuera tal cosa. Aunque Davos trata de hacerle ver que es una cortesía, Stannis se niega a mentir, en un plano que, aunque tiene el mismo valor que los anteriores, su rostro aparece más iluminado, enfatizando sus valores (Figura 68.5). Un plano similar tenemos en el Figura 68.11, donde apunta que se refiera a Jaime como “sir”, pues sus crímenes no hacen que deje de ser un caballero.

Las Figuras 64.1, 64.2, 64.5 y 64.11 tienen valores idénticos y una iluminación que va gradualmente de menos a más; no obstante, reflejan una cualidad importante del personaje: su código de honor. En todas ellas, las correcciones que pide al escriba son para suprimir algo que es falso o para añadir algo que es positivo. También hace un inciso para que Matthos añada algo negativo –que Jaime es el Matarreyes–, pero aquí aparece en plano medio largo y en posición 3/4 (Figura 68.9). Stannis considera que una buena acción no borra una mala, ni viceversa, y que se debe ser honesto, lo que no

exime para que tenga un distanciamiento emocional ante ciertas conductas. Descalificar a alguien, aunque sea decir la verdad, le hace adoptar una posición más distante que reconocer sus méritos.

En la escena de la Figura 68 se nos introduce también el mundo ordinario del héroe: su pretensión al trono, ya que su hermano mayor ha muerto sin hijos legítimos. La carta de Ned actúa como un heraldo, pero no del verdadero cambio que supondrá la aventura. Si el mundo ordinario recrea “un modelo en pequeña escala del mundo especial, presagiando así las batallas y los dilemas morales que lo pueblan” (Vogler, 2002, p.119), ser el sucesor de Robert es en sí un presagio de lo que es ser Azor Ahai.

Al igual que Bran no abandona el mundo ordinario al ejercer como Señor de Invernalicia en ausencia de Robb, Stannis no abandona el mundo ordinario al anunciar su pretensión al Trono de Hierro. Stannis está siguiendo la ley, como insisten Ned (1x07) y Robb Stark (1x09), al exigir la Corona como legítimo heredero, según las normas de Poniente.

Podemos ver tres presagios más de lo que será el mundo especial de Stannis en esta misma secuencia. Los dos primeros, se recogen en la figura que aparece a continuación.



Figura 69. Los presagios del mundo especial de Stannis. Episodio 2x01, *El Norte no olvida* [00:28:22 – 00:29:04]. Fuente: HBO (2012)

Stannis: Llega el momento de elegir... ¡Que ningún hombre esgrima la ignorancia como excusa!

Davos: Majestad, los Lannister son el auténtico enemigo. Si al menos firmarais la paz con vuestro hermano...

Stannis: No firmaré la paz con Renly mientras se llame Rey.

Davos: ¡Muchos ya se han declarado en su favor! Mace Tyrell, Randyll Tarly...

Melisandre: ¡Stannis no necesita suplicar a tal o cuál señor su apoyo! ¡El Señor de Luz lo respalda!

Davos: ¿Y cuántos barcos tiene el Señor de Luz en su flota?

Melisandre: No tiene necesidad de barcos.

Davos: ¡Seguro que no! ¡Pero nosotros sí, si vamos a la guerra! Si no con Renly, Majestad, ¡alíalos con Robb Stark!

Stannis: ¡Que me robaría la mitad norte de mi reino! Siempre he servido a ladrones que han desertado. Como bien sabéis, sir Davos, Joffrey, Renly, Robb Stark... ¡son todos ladrones! Hincarán la rodilla o los destruiré.

Como vemos en la Figura 69, Stannis se niega a aceptar el consejo de Davos, y desiste de firmar la paz con cualquiera que atente contra sus derechos sobre los Siete Reinos. Al igual que le ocurre a Ned, el juego de la política no es su fuerte, y considera que el honor le proporcionará los aliados que merece, sin tener que ofrecer nada a cambio, ni negociar. El primer presagio que vemos se refiere a Renly y, de forma extensiva, a su familia. Para Stannis, su derecho –casi su deber– está por encima de los lazos de sangre; una postura que mantendrá con Gendry y con su propia hija más adelante. El segundo, no lo plantea Stannis, sino la discusión entre Davos y Melisandre, y anticipa la idea que Melisandre consigue implantar a Stannis en el transcurso de su aventura: que no necesita el poyo de los hombres, porque es el elegido del Señor de Luz y solo tiene que confiar en su destino divino. Hay un tercer presagio, que no recoge esta figura, pero sucede a continuación: el Maestre Cressen, en un intento de envenenar a Melisandre, simular abandonar sus objeciones y la invita a brindar con él. Por algún motivo – fantástico, al parecer– Melisandre es inmune al veneno, mientras que Cressen fallece en el acto. Esta escena presagia el peso que va a tener la magia de Melisandre en el desarrollo de la aventura, no solo para conseguir que Stannis crea en ella, sino para eliminar a sus enemigos.

El problema externo que presenta Stannis, como podemos comprobar en las Figuras 64 y 65, es que, a pesar de haberse comportado rectamente durante toda su vida y haber hecho cuanto su hermano mayor –y rey– le ordenó; no ha logrado granjearse amigos ni buenas relaciones familiares. Esto lleva a que ahora, que se sabe el único con derecho a reclamar el Trono de Hierro, vea que nadie más apoya su pretensión. El problema interno deriva en cierta forma del externo. Sintiendo poco valorado y apreciado, Melisandre ha entrado en su vida para asegurar que él es el elegido por el Dios de Luz. Llegar a creerlo, así como actuar como el príncipe profetizado, considerando que ese es

su destino y que su juicio es la verdad absoluta, más que un desafío personal será un pozo interno en el héroe se irá hundiendo hasta no poder salir. Su problema interno ha derivado en un defecto trágico, “una suerte de orgullo o arrogancia denominada *hubris*” (Vogler, 2002, p.124) o *hibris*: llegar a tal punto de arrogancia que considera que no necesita de los hombres y está por encima de ellos.

4.5.2.2. La llamada de la aventura

El mundo ordinario que se nos presenta ya tenía las semillas del cambio, pues tanto la carta de Ned Stark como Melisandre han llegado a Rocadragón antes del tiempo que no muestra el relato –poco antes, intuimos–. La fuerza de sincronización (Vogler, 2002, p.132) ha hecho que una cadena de circunstancias –la muerte de Robert, el descubrimiento de Ned, la ejecución de Ned, el alzamiento de Robb, la pretensión de Renly, la llegada de los Caminantes Blancos, la profecía de Azor Ahai y la llegada de Melisandre– provoquen un cambio en el mundo ordinario de Stannis y lo lancen a la aventura.

La llamada, cabe recordar, no es la de la guerra de sucesión, sino la de la reencarnación de Azor Ahai. Por tanto, aunque en principio parezca que Stannis no se opone a la nueva religión que Melisandre ha venido a implantar y realice los rituales pertinentes, no ha aceptado verdaderamente la llamada, porque él no es un hombre devoto. Este es uno de los mayores elementos de contraste entre los mundos ordinario y especial de Stannis: el peso de la fe. El héroe comienza siendo escéptico respecto a los poderes del Señor de Luz, con una postura más cercana a la que encarna Davos en el diálogo de la Figura 69. De hecho, él mismo afirma que el ejército más numeroso vence 9 de cada 10 veces; por tanto confía en las normas del mundo ordinario, en la lógica y la estadística; en su experiencia como militar consumado; los hombres y no los dioses ganan las guerras (2x02). A medida que avanza la aventura, sin embargo, Stannis olvidará todo lo que sabía para entregarse ciegamente a los designios del Señor de Luz, o a los de Melisandre, que interpreta su voluntad.

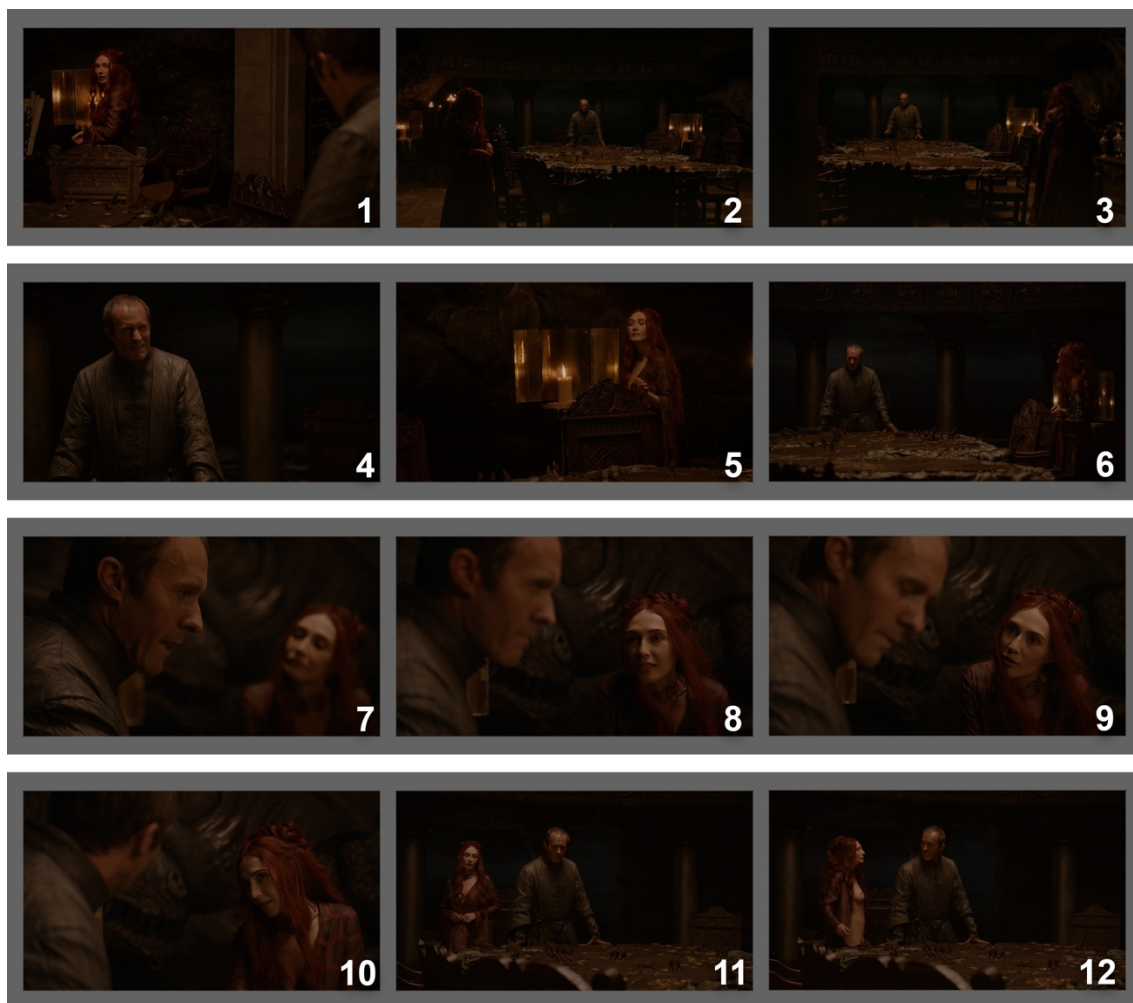


Figura 70. La primera llamada a la aventura. Episodio 2x02, *Las tierras de la noche* [00:45:37 – 00:46:38]. Fuente: HBO (2012)

Melisandre: ¡Estos ejércitos son juguetes para el Señor de Luz!

Stannis: (Con sorna) ¡Di a tu Señor que los queme!

Melisandre: No le digo nada... Imploro sus órdenes y obedezco.

*Stannis: Mi hermano pequeño tiene 100.000 hombres según los exploradores.
¡Hombres cuya lealtad me pertenece por derecho!*

Melisandre: ¡Debéis tener fe!

Stannis: ¿Fe? En una guerra, el bando más numeroso vence. ¡9 de cada 10 veces!

Melisandre: Entonces esta será la décima.

*Stannis: ¡No puedo derrotar a mi hermano en el campo de batalla! Ni tomar
Desembarco del Rey sin los hombres que me robó...*

Melisandre: He visto el camino de la victoria en las llamas... Pero antes debéis entregaros al Señor de Luz.

Stannis: ¡He dicho las palabras, maldita sea! ¡Quemé los ídolos!

Melisandre: (Abriéndose las ropas) Debéis entregaros totalmente.

En la escena de la Figura 70 vemos que Melisandre se presenta como un heraldo ante Stannis, acercándose con sigilo “para ganar su confianza y ulteriormente cambiándolo para entregarle la llamada” (Vogler, 2002, p.134). Melisandre hace creer a Stannis que está ahí para ayudarlo a conseguir el Trono de Hierro, pero ella misma sabe que no es una cuestión de sucesión, sino de fe; que está por encima del gobierno de Poniente.

En la Figura 70 predominan los planos abiertos, generales y grandes planos generales, que muestran la lejanía de Stannis respecto a la fe. Los únicos primeros planos que aparecen de Stannis es el de la Figuras 66.7, donde afirma que no puede derrotar a Renly ni tomar Desembarco del Rey. El plano hace un trasfoco hasta Melisandre, también en primer plano, que asegura que ha visto la victoria en las llamas (Figura 70.8). Stannis baja la cabeza, desconfiando de su visión, por lo que Melisandre prosigue, asegurando que, para ello, debe entregarse por completo al Señor de Luz (Figura 70.9). Stannis se vuelve hacia ella y responde, enojado, que ya ha dicho las palabras, ante lo que Melisandre esboza una sonrisa (Figura 70.10). Aquí el foco se mantiene la mayor parte del tiempo en Melisandre, solo situándose en Stannis cuando habla de la capacidad militar que no tiene. Stannis habla de lo que sabe y de lo que cree: lo terrenal; las batallas libradas y ganadas por hombres. Melisandre, que tiene el peso de la escena, pues entrega la llamada, habla de lo que ha visto en sus visiones: de lo divino; las fuerzas supremas que controlan el destino de los hombres, y que ayudan a sus fieles.

Así, cuando Stannis afirma haberse convertido, primero sale en escorzo (Figura 70.10), después en plano americano (Figura 70.11), recordándole que quemó los antiguos ídolos. Ambos valores de plano indican que la fe de Stannis es inexistente, no cree en lo divino y duda que un Dios de Fuego le haga vencer en la guerra. Solo vemos un momento en el que Stannis habla del Señor de Luz, y es cuando le pide a Melisandre, con sorna, que diga a su Señor que queme la flota enemiga (Figura 70.2). La cámara

hace un *travelling* lateral, de izquierda a derecha, siguiendo a Melisandre, que camina por la habitación. Una columna pasa por delante de la cámara y Melisandre se sitúa a la derecha de la imagen, en lugar de la izquierda donde empezó (Figura 70.3). El uso de este movimiento representa el movimiento que hace la propia Melisandre para ganarse la confianza de Stannis: algo fluido, lento y continuo. La columna que pasa ante la cámara separa las dos realidades que conviven en la escena: la divina, primero, para la que los ejércitos no son más que juguetes; y la terrenal, después, donde la aritmética y la estadística son decisivas en las contiendas bélicas.

La Figura 70.12 representa la tentación en forma de mujer. Melisandre muestra su cuerpo desnudo y se ofrece a Stannis, que debe entregarse a ella en el terreno físico, como seña de entrega al Señor de Luz en el terreno espiritual. En esta figura, Melisandre representa muchas tentaciones. La más obvia, la sexual. Además, conforme avanza la secuencia consigue convencerlo para que la tome, no con promesas de un destino divino, sino con la de darle un heredero –algo que su esposa no ha conseguido–. Pero más allá de eso, Melisandre representa la tentación de un destino divino; de un dios que ha elegido a Stannis sobre el resto de los mortales, cuando el resto del reino no lo tiene en cuenta, ni siquiera sus propios vasallos lo respaldan frente a su hermano menor.

La carencia o necesidad del héroe, que tiene lugar en el mundo ordinario (Vogler, 2002), es precisamente esta. Renly, su hermano menor, le ha arrebatado la lealtad de sus vasallos. De esta manera, quienes reconocen a Joffrey como un bastardo y apoyan a la casa Baratheon, lo hacen a favor de Renly, un líder más carismático que Stannis. Melisandre le presenta una llamada que parece ser la única opción posible: entregarse en cuerpo y alma a un dios que equilibrará la balanza, haciéndole vencer aun en inferioridad frente a sus enemigos.

No obstante, esta llamada, que parece la de una aventura elevada, no lo es, ya que Stannis no es el elegido, como ya se advierte en el prólogo, cuando Davos también es capaz de coger la espada. Como para todo héroe trágico, la llamada de la aventura supone para Stannis una advertencia de “perdición y ruina” (Vogler, 2002, p.136), pues

no solo no logrará completarla, sino que se alejará del mundo ordinario alentado por falsas promesas e irá, cada vez más, considerándose por encima de las leyes de los hombres.

4.5.2.3. El rechazo de la llamada

Tal y como hemos visto en la Figura 70, Stannis rechaza la llamada tan pronto como se le presenta. Más que rechazarla, duda que sea una llamada a una aventura; no tiene fe en que el Dios de Fuego pueda hacer mucho más de lo que han hecho hasta ahora los Siete. Cuando Melisandre se desnuda ante él, su primera respuesta es también el rechazo, pues está casado y un hombre recto como él no conculca sus votos, aun cuando desee hacerlo. Es la promesa de un heredero lo único que consigue hacerle acceder. Que Melisandre use esta artimaña es interesante, pues Stannis no ha cedido a su libido, pero sí ante la idea de tener un hijo. En cierta forma, dar un heredero al reino –al que espera gobernar– y a su casa, es su deber.

No es el único personaje que lo considera una obligación, pues hemos visto que Tywin opina lo mismo respecto a Tyrion y Sansa. También Renly se ve instado por Loras y Margaery para engendrar un heredero (2x03), Tywin instruye a Tommen sobre la importancia de ello (4x03), o Daenerys, sabiéndose estéril, es apremiada pro Tyrion para elegir un método de sucesión (6x06). Visto de esta manera, Stannis aquí no está aceptando la llamada, sino aprovechando lo que se le ofrece en pos de un beneficio que considera tu obligación: tener un heredero.

Al no haberla aceptado, Stannis sigue en el mundo ordinario, y por tanto, se atiene a sus normas. Así, acude a las Tierras de la Tormenta a parlamentar con Renly (2x04) ofreciéndole su antiguo puesto en el Consejo Privado e incluso nombrándole su sucesor hasta que le nazca un heredero. Renly, sin embargo, se burla de él y se su nueva religión, asegurando que sus hombres lo derrotarán. Esto constituye una nueva llamada de la aventura para Stannis, que se ha negado a aceptar la primera. La vía diplomática se ha agotado. Stannis entonces, siguiendo el consejo de Melisandre, pide a Davos que emplee sus conocimientos de contrabandista para llevar a tierra a la Mujer Roja sin ser

vistos. También le advierte que no quiere que vuelvan a hablar del tema. Stannis sabe, o al menos intuye, lo que Melisandre se propone –asesinar a Renly con magia–, pero al igual que Ned es incapaz de pedirle algo deshonesto a Meñique (1x07), Stannis es incapaz de hablar de algo que sabe que es indigno.

Este momento, para Stannis, resulta una suerte de puerta secreta. Si Vogler (2002) considera que esa ley es símbolo de ese impulso incontenible que nos urge a conocer todas las cosas ocultas” (p.146), en este caso se refiere precisamente a lo oculto, a la magia, al poder divino. Stannis necesita comprobar si el poder de Melisandre –y de su dios– es real; necesita conocer hasta dónde llega esa ayuda mágica que la Mujer Roja dice ofrecerle.

Davos obedece y lleva a Melisandre a tierra. Cuando llegan, se sorprende a comprobar que la mujer está, mágicamente, en avanzado estado de gestación. Ella se pone de parto y da a luz un ser de sombras con el rostro de Stannis (2x04), que se cuelga en la tienda de Renly y lo mata, ante la conmocionada mirada de Brienne y Catelyn, que no pueden hacer nada por evitarlo (2x05). A la mañana siguiente, la mayoría de sus vasallos se han unido a la causa de Stannis y este empieza a darse cuenta del alcance de los poderes de Melisandre.



Figura 71. Davos como guardián del umbral. Episodio 2x05, *El fantasma de Harrenhal* [00:11:25 – 00:12:52]. Fuente: HBO (2012)

Stannis: ¡Todos los vasallos de mi hermano se han puesto de mi parte! Salvo los Tyrell, que huyeron como cobardes... Ahora no se nos resistirán. ¡Pronto estaré sentado en el Trono de Hierro!

Davos: ¡Nada vale lo que esto os costará! ¡Ni el Trono de Hierro!

Stannis: ¡No quiero oír nada más!

Davos: ¿Cuándo zarpamos hacia Desembarco del Rey?

Stannis: En cuanto consolide mis tropas. Pronto nos ocuparemos de la flota de los Lannister. Cuando la Bahía Aguasnegras esté despejada, enviaremos los ejércitos y tomaremos la ciudad.

Davos: ¿Y llevaréis a Melisandre con vos?

Stannis: Es no os concierne...

Davos: Si tomáis el Desembarco del Rey con ella a vuestro lado, la victoria será de ella...

Stannis: No quería cuestionar vuestra lealtad. ¿Me equivocaba?

Davos: ¡La lealtad implica decir la cruda verdad!

Stannis: ¡Oh, volvemos a la verdad! Vale, ¿cuál es la verdad... la cruda verdad?

Davos: ¡Es extranjera! ¡Predica una religión extranjera! ¡Hay quienes creen que susurra órdenes a vuestro oído y vos obedecéis!

Stannis: ¿Y qué creéis vos?

Davos: Ganasteis esos vasallos a Renly. ¡Que no os los gane ella!

Stannis: Partiremos hacia Desembarco del Rey sin Melisandre.

Aquí entra en juego el guardián del umbral. La Figura 71 ilustra cómo Davos representa la fuerza de este arquetipo. De hecho, se le sitúa en el umbral de la tienda durante toda la escena, a distancia de Stannis, sin acercarse a su rey y tratando de disuadirlo de que acepte la aventura. Al inicio de la secuencia (Figuras 67.1-9), Stannis y Davos aparecen en planos medios largos, reforzando la distancia entre ambos que pone de manifiesto el diálogo. Davos está en contra del uso de la magia y Stannis, aunque aún no es un ferviente seguidor del Señor de Luz, no puede negar que ha beneficiado a su causa y

que, gracias a Melisandre, su situación ha mejorado drásticamente en cuestión de horas. Davos enarbola la “bandera del miedo y la duda” (Vogler, 2002, p.145), alertándole de que el precio que deberá pagar por la magia será muy caro.

Hay un momento crucial en el que empieza a cambiar el tono del diálogo, a favor de Davos, y es la Figura 71.8. Ese plano detalle de una maqueta de un barco, en la que se está fijando Stannis y que también recae Davos, simboliza, para el héroe, la vuelta a lo ordinario, a lo lógico. Stannis ha visto las consecuencias de la magia de Melisandre, pero no ha visto la magia en sí, ni quiere que Davos se la describa. Tras un momento de euforia por haber logrado conseguir a los vasallos que siempre debieron ser suyos, Stannis vuelve a poner los pies en la tierra y a planear una contienda militar, haciendo uso de las armas que domina: las naves y los ejércitos. A partir de aquí, los valores de plano son más cerrados. Primeros planos para Stannis (Figuras 67.11, 67.13, 67.15, 67.17, 67.19 y 67.21); planos medios (Figuras 67.12 y 67.14) y primero planos (Figuras 67.16, 67.18 y 67.20) para Davos.

Los planos de Davos van variando a medida que va adquiriendo fuerza como guardián del umbral, así, mientras en las Figuras 67.12 y 67.14 se le muestra en plano medio y casi de perfil, sin levantar la cabeza; en las Figuras 67.16, 67.18 y 67.20 se le muestra en primer plano, en posición $\frac{3}{4}$ y mirando directamente a Stannis. Su influencia también se percibe en los planos del héroe, que deja de mirar hacia las maquetas de la mesa (Figura 71.11) o hacia abajo (Figura 71.19) para ladear la cabeza hacia él, como muestra de que está atendiendo a sus palabras (Figura 71.21).

Resulta relevante que el plano más cerrado de Stannis (Figura 71.17) refleje el momento en que pregunta a Davos cuál es la cruda verdad. Es un momento de gran tensión psicológica para el héroe, porque, en el fondo él ya sabe cuál es esa verdad, pero no la ha oído, ni quiere oírla realmente. Esa verdad, que Davos no llega a expresar del todo, al menos, no literalmente, es que la aventura a la que le está llevando Melisandre no es la del Trono de Hierro. Que él está ayudando a Melisandre a cumplir sus propósitos —o a hacer realidad lo que cree haber visto en el fuego—, y no al revés.

Hemos considerado a Davos un guardián del umbral en la Figura 71, que intenta frenar la aventura antes incluso de que comience. De hecho, en la escena vista arriba, consigue impedir el paso de Stannis por ese umbral, al convencerle de que ataque Desembarco del Rey sin Melisandre. Durante toda la aventura de Stannis, Davos será el principal personaje en portar esta máscara. Y sin embargo, en cualquier otra aventura deberíamos considerar a Davos un mentor –como lo es para Jon Nieve a partir de la temporada 6–. En el fondo, si la aventura hubiese sido, efectivamente, la conquista del trono, Davos sería un mentor y no un guardián del umbral, pues su misión no es impedir que consiga la corona –de hecho, es quien le ayuda a conseguir aliados–, sino impedir que se lance a cumplir los supuestos designios de un dios. Así, en cierta medida, podemos interpretar que las llamadas de Davos y de Melisandre están en conflicto entre sí.

Volger (2002) señala que el rechazo de la llamada conlleva desastrosas consecuencias, además de ser una señal de identidad de los héroes trágicos. La llamada que rechazará constantemente a lo largo de su aventura será la de Davos. Pero el rechazo a la llamada de Melisandre, que hace en la Figura 70 y reitera al no llevarla con él a la Bahía del Aguasnegras provoca la destrucción de su flota, que estalla en llamas de *fuego valyrio* gracias a la estrategia de Tyrion. Su ejército es derrotado por las huestes de los Lannister y los Tyrell y él mismo, que intenta seguir combatiendo, es llevado a rastras por sus propios hombres para ponerlo a salvo (2x09).

Han subido las apuestas; ahora debe aceptar la llamada a la aventura del Señor de Luz, pues no tiene opción de conseguir el Trono de Hierro sin su ayuda, pero su fe en Melisandre también se ha debilitado. Este es el momento en que el héroe puede reorientar su viaje, transformándolo “en una más trascendente aventura del espíritu” (Vogler, 2002, p.147), pero para ello requerirá del encuentro con el mentor.

4.5.2.4. El encuentro con el mentor

Tras su derrota en el Aguasnegras, Stannis está taciturno y desmotivado. Davos ha desaparecido en el mar y la confianza en Melisandre flaquea (2x10). Stannis no se siente preparado para aceptar la llamada, pues ella le aseguró haber visto la victoria en

el fuego y ha conducido a sus hombres hacia la derrota. Cuando ella insiste en que, efectivamente, vio tal victoria y en que no puede rendirse por haber perdido una batalla. Stannis estalla, sintiéndose defraudado y engañado y trata de estrangularla, preguntándole dónde está su dios ahora y si va a salvarla. Melisandre no se resiste, sino que afirma que su dios vive dentro de Stannis. Él, entonces, la suelta y se aleja.



Figura 72. El encuentro con el mentor de Stannis. Episodio 2x10, *Valar Morghulis* [00:19:07 – 00:21:10]. Fuente: HBO (2012)

Stannis: ¡Asesiné a mi hermano!

Melisandre: Lo asesinamos. ¡Compartid la carga conmigo!

Stannis: ¡No era tu hermano!

Melisandre: (Acariciándole la cabeza) Esta guerra acaba de empezar... ¡Durará años! Miles morirán a vuestras órdenes. Traicionaréis a los hombres que os sirven, traicionareis a vuestra familia, traicionareis todo cuanto habéis amado... ¡Y habrá valido la pena! ¡Porque vos sois el hijo del fuego! ¡Vos sois el guerrero de luz! Barreréis a cualquier pretendiente al Trono de Hierro. ¡Seréis rey!

Stannis: Me prometes cosas pero... ¡no lo sabes! ¡Nadie lo sabe!

Melisandre: Os lo mostraré... (Le coge la mano y lo lleva ante el fuego) ¡Mirad en el fuego, mi rey! ¡Mirad!

Stannis: Veo fuego.

Melisandre: ¡Seguid mirando! ¿Lo veis? ¿Lo veis, mi rey?

Stannis: (Embelesado con la visión) Sí...

La Figura 72 muestra a Melisandre como mentor de Stannis, dándole el aplomo que necesita para vencer sus miedos y aceptar la llamada. Este aplomo no son palabras, en las que el héroe ya no confía, sino una visión en las llamas. Stannis comienza sin fe, arrepintiéndose de haber confiado en ella y, sobre todo, de haber asesinado a su hermano –un crimen que le hará encontrarse con su Némesis en la odisea–. Este arrepentimiento se muestra en la Figura 72.1, con un primer plano de Stannis, a contraluz, sumido en la oscuridad que representa su mundo interior. Melisandre trata de convencerlo con promesas, como ha venido haciendo hasta ahora, pero Stannis sigue sumido en la sombra (Figura 72.5 y 68.6), consciente de que sus promesas son en vano pues nadie conoce el futuro. La Mujer Roja se lo lleva entonces junto al fuego (Figura 72.7) y le pide que mire. Él al principio solo ve fuego (Figuras 68.8, 68.9 y 68.10) pero después tiene una visión que lo atrapa (Figura 72.15).

Hay un recurso, a nivel de realización, muy llamativo aquí. La cámara hace un *travelling* lateral, de izquierda a derecha, pasando de un primerísimo primer plano de Stannis, que aún no ve nada (Figura 72.10), a uno de Melisandre (Figura 72.11), que le pregunta si lo ve ahora. Después, la cámara hace el movimiento inverso, pasando de un

detalle del rostro de Melisandre, que insiste en la pregunta (Figura 72.12) a un detalle de Stannis, que ha enmudecido, asombrado (Figura 72.13). Vemos entonces un plano detalle del ojo de Stannis, iluminado y con las llamas reflejadas en su pupila (Figura 72.14) y de ahí, a un conjunto cerrado de ambos, contemplando la visión mientras Stannis afirma verla (Figura 72.15). El movimiento de las Figuras 68.10-11 hace alusión a las dudas de Stannis, a sus miedos, a los reparos que tiene para aceptar la aventura y la oscuridad en que se halla inmerso. Esos miedos son trasladados de Stannis a Melisandre y, en el siguiente plano (Figuras 68.12-13) ella los aplaca y le transfiere la energía para aceptar la llamada.

Melisandre, cumple en esta escena con la función del mentor y consigue que el héroe acepte la aventura. No obstante, la aceptación de esta llamada, a la Melisandre impulsa, es lo que Vogler (2002) denomina una “orientación errónea” (p. 153). Las máscara del mentor puede utilizarse para llevar al héroe por el camino del crimen, por ejemplo; puede resultar que el mentor sea en realidad un guardián del umbral o una sombra – como Tywin en el caso de Tyrion–. Stannis es conducido por un camino erróneo que desembocará en tragedia, aunque no podemos asegurar que Melisandre pretenda inducirlo a error. Como en la serie no se muestran las visiones que se ven en las llamas, realmente no podemos saber qué ve cada uno, ni cómo interpretarlo. Lo que sí es seguro es que Melisandre, durante algún tiempo, cree realmente que Stannis es el que fue prometido, de ahí que, tras no superar la odisea, Melisandre se refugie en el Castillo Negro y atraviese en una crisis de fe (6x01).

En cualquier caso, a estas alturas del relato, Melisandre sí confía en que Stannis es el elegido y, haciendo uso de sus poderes, le ha mostrado una visión que ha disipado todas las sombras, todas las dudas. Stannis se ha convencido de cuál es su destino.

4.5.2.5. La travesía del primer umbral

Tras la visión que le muestra Melisandre en las llamas, Stannis acepta la aventura y se sitúa en el umbral que separa el mundo ordinario del especial. Esta es una etapa en la que el héroe debe realizar un acto de voluntad, disponiéndose “sinceramente a emprender la aventura” (Vogler, 2002, p.160).

Muestra de la voluntad de Stannis es el cambio que se produce en su actitud. Cuando Davos es rescatado de un islote en mitad del mar por Salladhor Saan, tras la batalla del Aguasnegras, este le pide al pirata que lo lleve de vuelta a Rocadragón. Salladhor lo desaconseja, pues advierte a Davos que Stannis solo escucha a Melisandre, se niega a ver a nadie y está quemando hombres vivos en la isla (3x01). A pesar de sus objeciones, Davos insiste en regresar e intenta hacer entrar en razón a Stannis, pero es encarcelado cuando se lanza a atacar a Melisandre –por referirse a su difunto hijo– (3x01). Queda claro que Davos ha perdido fuerza respecto a Melisandre y que Stannis confía ahora plenamente en ella.

Su fe se pone a prueba, sin embargo, cuando Melisandre parte de Rocadragón en una misión secreta. Stannis le pide otro hijo, pero ella resuelve que su llama ahora está débil. Él teme que lo abandone, pero ella insiste en que es necesario realizar sacrificios, sin revelar qué planea hacer (3x03). Es un momento de dudas para Stannis, por ello visita a su hija y confiesa su pecado a su esposa, pero ella admite que lo ya lo sabía y que ninguna obra hecha al Señor del Luz puede ser un pecado (3x05). La intensidad del relato cambia con el regreso de Melisandre (3x08). Cuando empezaba a dudar de la lealtad de la Mujer Roja y de su propia implicación con la aventura, extra una fuerza externa para lograr que Stannis se comprometa definitivamente con la aventura: Gendry.

El compromiso total no es inmediato, pues Stannis se muestra como un héroe reticente. Por ello, es el propio Stannis quien visita a Davos, que vuelve a ejercer como guardián del umbral, y le ofrece su libertad si promete no volver a atacar a Melisandre. Asimismo, le informa del plan de la sacerdotisa de sacrificar a Gendry, pues al ser el

bastardo de Robert, su sangre tiene poder. Davos, adivinando los dilemas morales que se le plantean a Stannis, lo convence de que no asesine a su propio sobrino. En su lugar, Stannis pide a Melisandre una prueba del poder de la sangre de Gendry. Así pues, ella lo ata a una cama y le pone tres sanguijuelas en el cuerpo. Una vez se han llenado con su sangre, Stannis las arroja al fuego, pronunciando el nombre de cada uno de los tres usurpadores: Robb Stark, Balon Greyjoy y Joffrey Baratheon (3x08).

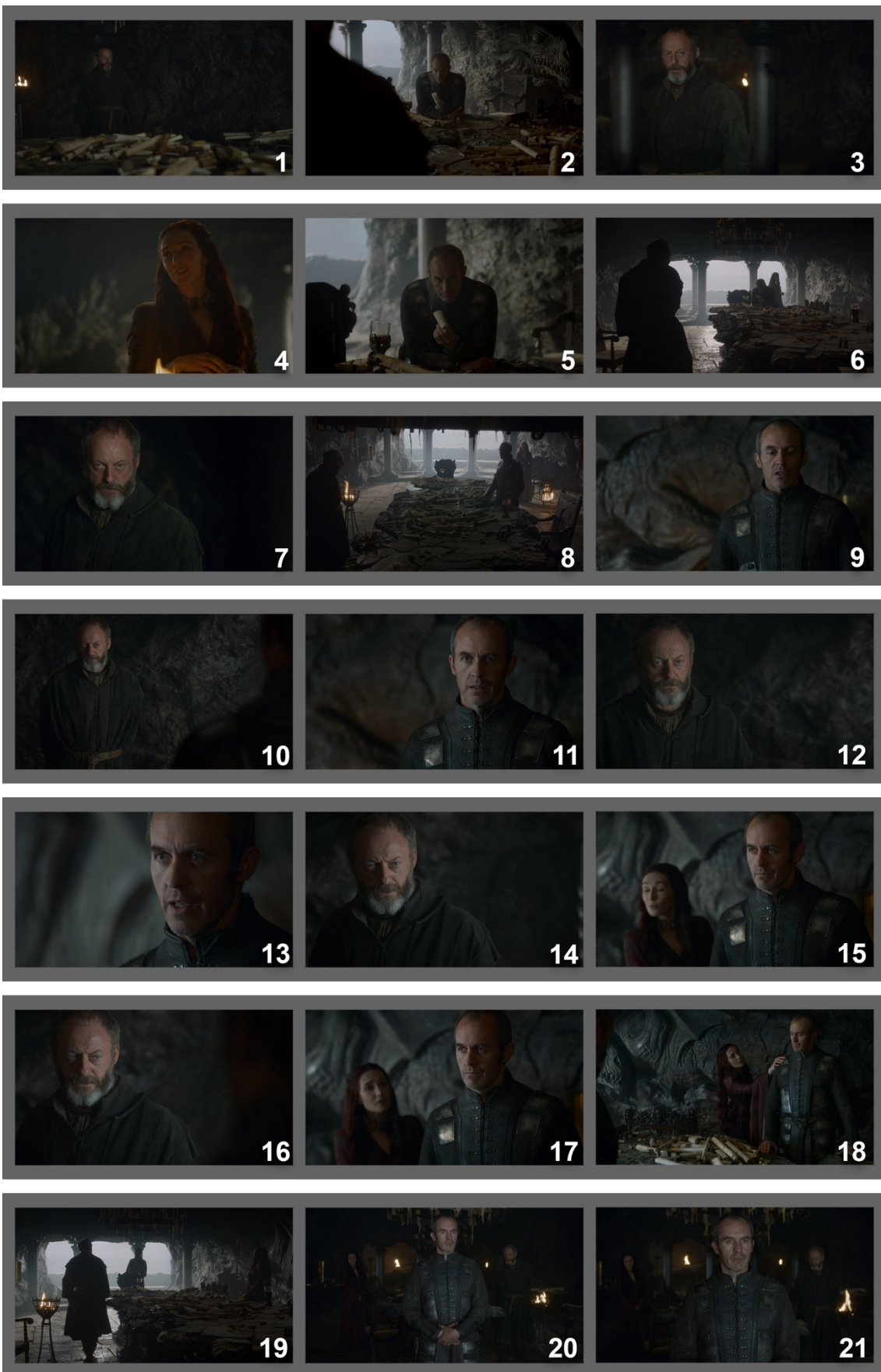


Figura 73. El primer umbral. Episodio 3x10, *Mhysa* [00:45:36 – 00:47:51]. Fuente: HBO (2013)

Stannis: El usurpador Robb Stark ha muerto, traicionado por sus señores vasallos...

Davos: (Mirando a Melisandre) ¿Y os atribuí el mérito por haber echado una sanguijuela al fuego?

Melisandre: No me atribuyo nada. Tengo fe y esta se ha visto recompensada.

Davos: Majestad, os aseguro que el mundo está desquiciado. ¡He visto cosas propias de pesadillas con los ojos abiertos! No sé si Robb Stark murió por la hechicería de la Mujer Roja o porque los hombres que batallan perecen continuamente. ¡Pero sí sé que aunar los Siete Reinos con magia de sangre está mal! ¡Es maligno! ¡Y vos no sois maligno!

Stannis: ¿Sabéis quién encargó tallar y pintar esta mesa?

Davos: Aegon Targaryen.

Stannis: ¿Y sabéis cómo Aegon conquistó Poniente?

Davos: A lomos de su dragón, Balerion el Terror Negro.

Stannis: Tenía una flota menos que la de los reyes que combatía, un ejército menor, pero tenía 3 dragones. ¡Los dragones son mágicos, sir Davos! Mis enemigos han hecho sangrar mi reino. No lo voy a olvidar... No lo voy a olvidar. ¡Los escarmentará con cualquier arma de que disponga!

Davos: No necesitáis quemar al joven. Si lo que decís es cierto, ¡una gota de su sangre mató a Robb Stark!

Melisandre: ¡Y nuestro rey no está más cerca del Trono de Hierro! ¡Un gran don siempre requiere un gran sacrificio! (Toca el hombro de Stannis, pero él se aparta).

Davos: Se llama Gendry. Es un buen chico. Un pobre rapaz del Lecho de Pulgas que resulta ser vuestro sobrino...

Stannis: ¿Qué es la vida de un bastardo comparada con un reino?

Davos: Lo es todo.

Stannis: El chico debe morir.

En la Figura 73 vemos, por un lado, la influencia del guardián del umbral, pero sobre todo, el cruce de un mundo a otro. Mientras Gendry sigue encarcelado, Stannis ha

recibido la noticia de la muerte de Robb Stark en la Boda Roja. Aunque sea Stannis quien se lo comunique (Figura 73.2) es Melisandre la primera en aparecer en plano medio corto (Figura 73.4), pues, aunque niegue atribuirse el mérito, Stannis sí que se lo concede a ella. Melisandre se sitúa entonces a la derecha de Stannis, tras él (Figuras 69.8, 69.15, 69.17 y 69.18), mientras que Davos se queda en frente (Figuras 69.8, 69.10, 69.12, 69.14, 68.16), una posición en el espacio que refleja el tono del diálogo. El distanciamiento entre Davos y Stannis queda patente en las Figuras 69.6 y 69.8, dos grandes planos generales que muestran a cada uno en un lado de la sala, con Melisandre junto a Stannis, y Davos enfrentado. Sin embargo, en la primera (Figura 73.6) es a Melisandre a quien se enfrenta, a ella y a la posibilidad de que Robb Stark realmente haya muerto por echar una sanguijuela al fuego. En la segunda, por otro lado (Figura 73.8) es a Stannis a quien se enfrenta, intentando que desista de la idea de aunar el reino con magia de sangre.

Esta escena supone el enfrentamiento entre el guardián del umbral y el héroe, pero, a un nivel más profundo, entre lo que el héroe considera correcto y lo que cree que debe hacer, aunque sea cuestionable. Así, Stannis va apareciendo en planos cada vez más cerrados hasta llegar al primerísimo primer plano de la Figura 73.13, donde afirma que escarmentará a sus enemigos con cualquier arma de que disponga.

Este valor de plano, en el que más se adentra en la psique del personaje en toda la escena, enfatiza la voluntad de Stannis de valerse de la magia del Señor de Luz para conseguir su objetivo, pero también pone de relieve algo importante: sigue creyendo que el Señor de Luz es un arma para conseguir su trono, y no que él sea un arma para la batalla que tiene que librar el Señor de Luz. A partir de que Davos usa la lógica y la razón para intentar salvar la vida a Gendry, los planos de Stannis vuelven a ser cada vez más abiertos; pues la fuerza del guardián del umbral está haciendo efecto en él y se está planteando el sacrificio. Eso se confirma en el gesto de Stannis en la Figura 73.18, cuando Melisandre trata de tocarle el hombro pero él se aparta. Se aparta de ella, porque sabe que el sacrificio que le pide es indigno, es inmoral, y nada propio de él. Pero sigue avanzando, hasta apartarse de ambos (Figura 73.19) porque tampoco quiere seguir

escuchando a Davos; porque sabe que puede tener razón, pero habiendo visto el poder de la sanguijuela, cómo va a negarse a seguir las indicaciones de Melisandre.

El final de la escena nos lleva al cruce del umbral, a la frontera que separa ambos mundos. La cámara hace un *travelling* hacia delante y un *tilt up*, para pasar de un plano medio largo de Stannis ligeramente contrapicado (Figura 73.20) a uno medio corto frontal (Figura 73.21).

Esta última se asemeja a la Figura 3.1, en la que Ned tiene que aceptar la llamada y se ve dividido entre las fuerzas del guardián del umbral –Catelyn– y el mentor –Maestre Luwin–. En el caso de Ned, sin embargo, los arquetipos están situados respecto al héroe al revés que aquí. Pues Davos, que encarna al guardián del umbral, está a la derecha de la imagen y Melisandre, que encarna el mentor, a la izquierda. Esta inversión de posiciones, subraya la inversión del propio héroe, que ya no es clásico, sino trágico, y la altura de su aventura. Ambos tienen un sentido del honor parecido, pero Ned logra identificación con el público y Stannis no. Ned emprende la aventura para proteger a su amigo, cuya vida peligra, y Stannis, persiguiendo un trono que pretende ganar empleando la magia. El movimiento que hace la cámara entre las Figuras 69.20 y 69.21, un movimiento hacia delante y hacia arriba, representa el movimiento que hace el propio héroe al tomar la decisión de sacrificar a Gendry: cruzar el primer umbral.

4.5.2.6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

Una vez se ha traspasado el primer umbral, “el héroe se interna, con todas sus consecuencias, en el misterioso y excitante mundo especial” (Vogler, 2002, p.167) que, para Stannis, supone el mundo del Señor de Luz.

El héroe debe adaptarse a las nuevas reglas del mundo especial, para lo que debe superar varias pruebas. La primera de ellas, es obedecer los designios del Dios de Fuego, y no su propio criterio, pues la aventura trata ahora de ser Azor Ahai y no el heredero de Robert.

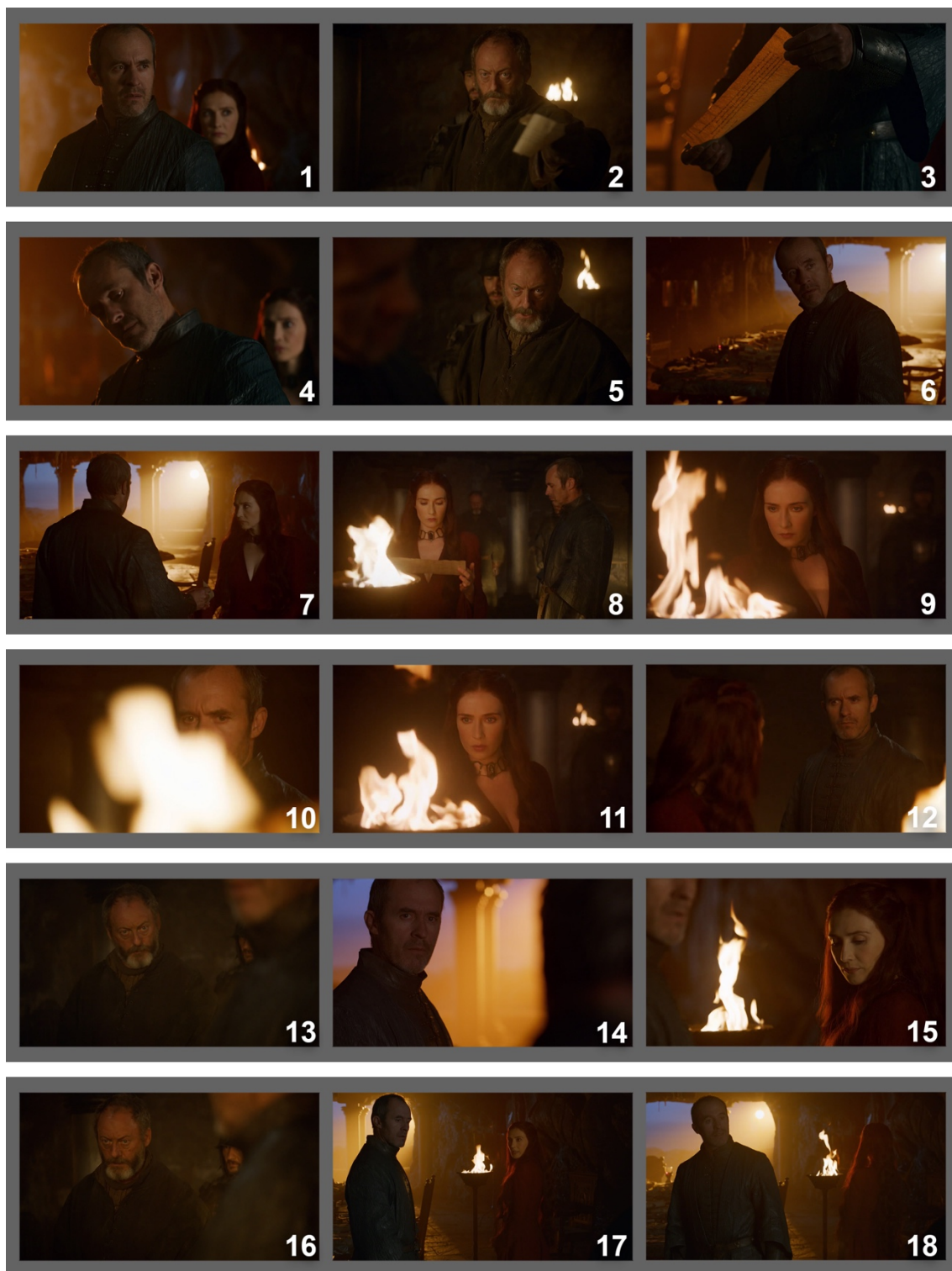


Figura 74. La primera prueba. Episodio 3x10, *Mhysa* [00:52:36 – 00:54:09]. Fuente: HBO (2013)

Melisandre: (Mientras Stannis coge la carta de Davos) ¡Mi rey!

Davos: Es del Maestre Aemon, de la Guardia de la Noche. Su Lord Comandante ha muerto. Salió con una partida hacia el norte y ya no regresó. Volvió un joven... ¡Y lo que vio más allá del Muro vienen a por todos nosotros!

Stannis: (Le entrega la carta a Melisandre, que la lee) ¿Dónde aprendisteis a leer?

Davos: Matthos me enseñó antes de morir para que pudiera servirlos mejor.

Melisandre: (Arroja la carta al fuego y contempla las llamas) ¡Esta Guerra de los Cinco Reyes no es nada! La verdadera guerra se libra en el norte, mi rey. La muerte marcha sobre el Muro... ¡Sólo vos podéis detenerlo!

Davos: No podéis pararlo solo. Necesitáis que alguien recomponga vuestras huestes. Alguien que convenza a algún que otro señor para que luche por vos, ¡que atraiga mercenarios y piratas a vuestro bando!

Stannis: ¡He tomado mi decisión!

Melisandre: Lleva razón; lo necesitáis. ¡Tiene una misión que cumplir en la guerra venidera!

Stannis: (Riendo) ¿Lo veis sir Davos? ¡Os ha salvado el Dios del Fuego del que os mofáis!

En la Figura 74 se recoge parte de una escena en la que se desarrolla la primera prueba de Stannis. Como momento trascendental para el héroe, su primer contacto con el mundo especial, resalta la iluminación que se le ha dado, radicalmente diferente al resto de escenas de su aventura rodadas en esta localización –ver, por ejemplo, las Figuras 64, 68, 69 o 71–. La escena está bañada por una fuerte luz cálida, directa, de contra, que entra por el arco situado tras Stannis y Melisandre, representando la fuerza del Señor de Luz, que guía ahora a ambos personajes. La iluminación en Davos es diferente, menos contrastada, indirecta, más natural (Figuras 70.2, 70.5, 70.13 y 70.16), pues el representa lo humano frente a lo divino; la razón frente a la devoción.

Cabe destacar que hay dos momentos en que Stannis se aleja de esa luz divina: el primero, cuando Davos le alerta de que los Caminantes Blancos vienen a por todos y Stannis debe evaluar si la amenaza es o no real y si le incumbe a él combatirla (Figura 74.6). El segundo es cuando Davos le advierte que necesita su ayuda para combatir al

Rey de la Noche y Stannis replica que ya ha decidido ejecutarlo (Figura 74.14). Estos momentos retratan a su antiguo yo, un lord con pretensión de rey que debía juzgar a los hombres según sus actos e impartir justicia. Las figuras 70.17 y 70.18, por el contrario, retratan a un hombre que sigue fielmente lo que su dios ordena, sin cuestionarlo. Ya no es misión suya juzgar a los hombres, pues su aventura es más elevada y hay un ser superior que se encarga de ello. Las Figuras 70.7-12, donde se ve cómo Stannis no emite ningún juicio sobre la carta, sino que se limita a entregársela a Melisandre y esperar a que ella se pronuncie, ya ponen de relieve cómo el héroe se está adaptando a las normas del mundo especial. Su prueba aquí es, al fin y al cabo, demostrar que puede seguir a Melisandre sin cuestionarla, anteponiendo lo que ve en las llamas a su propio criterio.

Esta prueba indica algo más sobre el mundo especial: el contraste. Stannis ha reiterado en varias ocasiones que una buena acción no limpia una mala, ni viceversa; que un hombre puede haber asesinado a su rey y, aun así, ser un caballero. Su sentido de la justicia ha sido siempre estricto e implacable. Aquí, sin embargo, se ve incapaz de ejecutar a Davos, tras sentenciarlo por traición, únicamente porque Melisandre afirma que debe cumplir un papel en la guerra venidera. Este detalle demuestra un importante cambio en la actitud del héroe y, ya que su aventura es sobre todo de índole espiritual, su actitud representa las normas del mundo especial con mayor fuerza que los prodigios que Melisandre pueda realizar.



Figura 75. El contraste. Episodio 4x03, *Rompedora de cadenas* [00:24:32 – 00:25:51].
Fuente: HBO (2014)

Davos: Majestad...

Stannis: Ahora sois un hombre de letras, ¿qué os parece eso?

Davos: (Coge la carta que hay sobre la mesa y la lee) ¡Joffrey!

Stannis: ¡El usurpador Joffrey Baratheon! Dije esas palabras cuando arrojé una sanguijuela al fuego. ¡Una sanguijuela llena de sangre de bastardo! ¡Un bastardo que liberasteis! Ahora se me brinda una gran oportunidad... ¡Y soy incapaz de poder aprovecharla!

Davos: ¡Os buscaré un ejército, Majestad! Llevo trabajando día...

Stannis: ¿Qué progresos habéis hecho?

Davos: He atraído a la casa Peasebury a vuestra causa.

Stannis: La casa Peasebury.

Davos: La casa Musgood...

Stannis: La casa Musgood.

Davos: Y la casa Haigh.

Stannis: Y la casa Haigh. ¡Entre todas no tienen bastantes hombres para asaltar una despensa!

Davos: ¡Poniente no es el mundo, Majestad! ¡Debemos mirar al este en busca de naves y hombres! ¡10.000 soldados diestros luchan por la Compañía Dorada!

Stannis: ¿La Compañía Dorada?

Davos: ¡Nunca han roto un contrato!

Stannis: ¡Son mercenarios!

Davos: ¿Podemos usar magia de sangre para llevaros al trono pero no pagaremos a los hombres por luchar? ¡Ah! ¡La magia de la Mujer Roja es real! ¡Sus visiones y profecías también pueden serlo! Pero nunca he oído que con eso se gane una guerra. ¡Los soldados ganan las guerras! ¡Los soldados! ¡En la tierra! ¡Y la tierra siempre es sucia!

Stannis: No tenemos oro.

Davos: Aún no...

La Figura 75 ahonda en el contraste entre el mundo ordinario y el especial. Si antes nos referíamos al cambio en el sentido de la justicia de Stannis o, más concretamente, en el cambio de actitud respecto a qué era competencia suya y qué no; aquí vemos una inversión entre el peso de lo humano y lo divino. Si comparamos esta con la Figura 70, vemos cómo se ha manifestado esta inversión a nivel de imagen. En la Figura 70 la iluminación es cálida, predominando los naranjas y amarillos; en la Figura 75 es fría, predominando el azul –aunque en ambas escenas sea de noche y en el mismo set–. En la Figura 70, Stannis se sitúa en el lado izquierdo de la imagen, aquí en el derecho, simbolizando una inversión moral del héroe. Pero, más importante, el diálogo que se mantiene en una y otra expone el mismo argumento, pero antes defendido por Stannis y ahora, por Davos: que son los soldados y no la magia quienes ganan las guerras. Otro detalle que demuestra el contraste es que en la Figura 71.8 se incide en la importancia de la estrategia militar, mediante el plano detalle de la maqueta de un barco; aquí Stannis va destrozando la maqueta a medida que Davos enuncia las cosas que ha logrado atraer a su causa. Esta diferencia pone de relieve cómo el héroe ha dejado de considerar importante el número de soldados, las provisiones o los apoyos, para confiar exclusivamente en el poder del Señor de Luz.

Visto el contraste y comprobadas las nuevas reglas, Stannis debe enfrentarse a más pruebas y comprobar quiénes son aliados y quiénes enemigos. Las pruebas a las que se enfrenta son derrotar al ejército de Mance Rayder, que tiene bajo asedio al Castillo Negro, convencer a este de que hincó la rodilla, hacer lo propio con Jon Nieve y mantener la fe en Melisandre.

La primera prueba la supera con éxito y rapidez, ya que, guiado al norte por Melisandre, pilló a los salvajes por sorpresa y su caballería disuelve su campamento sin esfuerzo (4x10). Después, Stannis pretende aprovechar la muerte de Tywin Lannister para arrebatarse Invernalio a los Bolton –ya que Tywin protegía a estos–, pero para ello necesita que los salvajes se unan a su ejército. Stannis les ofrece tierras y reconocerlos como ciudadanos del reino, pero Mance se niega a hincar la rodilla, de manera que es ordenado a morir en la hoguera. Jon Nieve, por misericordia, le dispara en el corazón

para darle una muerte rápida, pero Stannis no toma represalias contra él, pues le tiene estima (5x01).

Melisandre ha visto algo en Jon Nieve y Stannis también así que, cuando recibe un cuervo de Lyanna Mormont afirmando que ella solo reconoce al Rey en el Norte, de la casa Stark, Stannis se lo muestra a Jon y le ofrece darle el apellido Stark y nombrarlo Señor de Invernalía si le jura lealtad (5x02). Jon, no obstante, declina la oferta porque debe mantenerse fiel a su juramento como hermano de la Guardia de la Noche (5x03).

Mientras mira, con cierto anhelo y resignación a Jon, que está en el patio entrenando a los reclutas (5x04), Selyse se lamenta por no haberle dado un hijo. Llega Melisandre y advierte que tiene una hija con su sangre; Selyse sabe lo que quiere decir con ello, por lo que enmudece y se marcha. Melisandre le pregunta entonces a Stannis si recuerda lo que ocurrió en la Bahía del Aguasnegras por dejarla en tierra. Stannis le asegura que la llevará con él en esta ocasión, que la necesita, aunque ella responde que solo necesita tener fe. Esto vendría a suponer una prueba de fe por parte de Stannis, pero, si analizamos su aventura, solo la demuestra cuando lo terrenal falla. Cuando, después de enviar cuervos a todo el reino informando de que Joffrey es un bastardo, ningún noble se une a su causa, debe recurrir a Melisandre para arrebatarse los vasallos a Renly. Cuando no le queda ejército porque los Lannister han destruido su flota, perdiendo incluso a Davos –por un tiempo–, debe refugiarse en Melisandre. Ahora, después de que Mance Rayder y Jon Nieve rehúsen unirse a él, solo le queda Melisandre. Mance Rayder ha sido condenado pues era un salvaje que atacaba el Muro, pero sus motivos para rechazar la oferta eran razonables: había luchado por la libertad de su pueblo. Los motivos de Jon Nieve, aunque entorpezcan el propósito de Stannis, son aún más incontestables: pese a haber querido ser legitimado toda su vida, considera más honorable respetar su propio juramento. En cierta forma, el haber fallado en esas dos pruebas, que representan aquello en lo que lleva fallando durante todo su periplo – conseguir alianzas–, le han devuelto por completo al terreno de Melisandre.

A colación de lo dicho en el párrafo anterior, podemos inferir que los aliados de Stannis son escasos. Melisandre y Davos, aun enfrentados entre sí, son sus principales aliados.

Así, Melisandre consigue que mueran Robb Stark (3x10) y Joffrey Baratheon (4x03), gracias a su magia; mientras que Davos, con su oratoria, es capaz de atraer a varias casas nobles a la causa de Stannis (4x03), así como de convencer a Tycho Nestoris –del Banco de Hierro de Braavos– para que le conceda un préstamo con el que pagar a Salladhor Saan y a un ejército de mercenarios (4x06). Selyse también puede considerarse un aliado, no porque lo ayude, sino porque lo respalda en todas sus decisiones, sean cuales sean. Shireen, por su parte, supone el hilo de Ariadna para Stannis, aquello que le ata a su humanidad y la única con la que mantiene una relación afectuosa. Jon Nieve, que reconoce a Stannis como el legítimo rey, tal y como hizo Ned, también es un aliado –si bien menos de lo que Stannis hubiese querido–. De hecho, Stannis resulta ser mejor aliado para Jon que a la inversa, ya que le da buenos consejos y le presta sus naves para ir a Casa Austera.

Los enemigos de Stannis durante su aventura, son prácticamente todos los señores de los Siete Reinos. Pues ninguno lo apoya, por tanto, ha de combatirlo a todos si pretende reinar. Pero durante esta etapa no se enfrenta a los señores feudales, únicamente a los Bolton. El Guardián del Norte es su enemigo y enfrentarse a él le conduce a la odisea, pero no es el enemigo principal. Su enemigo es fundamentalmente él mismo. Llegados a este punto, está tan convencido de que tiene una misión divina que cumplir que no atiende a los problemas mundanos, como no conseguir alianzas o que su ejército no sea lo suficientemente numeroso. En cierta forma, el comprobar que no es capaz de inspirar devoción en nadie más que en Melisandre, le lleva a encerrarse más en ella, sin darse cuenta de que Melisandre no ve en él a un rey, sino a un instrumento de su dios.

Habiendo comprobado que debe seguir a Melisandre y las normas del mundo especial, Stannis se dispone a pasar a la siguiente etapa, la aproximación a la caverna más profunda, que empieza cuando abandona el Castillo Negro para enfrentarse a los Bolton (5x05).

4.5.2.7. La aproximación a la caverna más profunda

La aproximación a la caverna más profunda es el momento de ultimar los preparativos para la odisea. El principal problema de Stannis es que, aún en este punto del viaje, no ha sabido identificar con claridad cuál es su aventura. Mientras él sigue creyendo que todo lo que hace le llevará a sentarse en el Trono de Hierro, la senda por la que le guía Melisandre es otra y, por el camino, le ha llevado a convencerse de que está por encima de los simples mortales. Así, vemos Stannis realiza una aproximación al continuar avanzando contra los Bolton, aunque quemen su campamento, aunque las nevadas inmovilicen a sus tropas y aunque pierda a todos sus aliados.

Primero queda inmovilizado por una fuerte nevada, quedándose sin comida, con la línea de suministro cortada, habiendo perdido a 40 caballos que han muerto y 500 mercenarios que han desertado. Davos recomienda volver al Castillo Negro, pero Stannis cree que eso pondría en peligro su pretensión, que caería en el olvido, y afirma que está decidido a marchar hacia la victoria o hacia la derrota (5x07).

Como, llegados a este punto, Stannis se ha acostumbrado a vencer a la adversidad gracias a Melisandre, acude a ella para preguntarle si está segura de la victoria. Ella le recuerda la visión de las llamas, pero Stannis no está ya seguro de lo que vio, por lo que ella afirma que lo ha visto caminar por las almenas de Invernalía y los pendones de los Bolton por el suelo. Stannis trata de besarla, pero ella lo rechaza y le advierte de deben sacrificar a Shireen para lograr la victoria. Stannis, contrariado, se niega a sacrificar a su hija y echa a Melisandre de la tienda (5x07).

Durante la noche, Ramsay Bolton llega con 20 hombres y asalta el campamento de Stannis, incendiando las tiendas, las reservas de comida y destruyendo las armas de asedio. Davos hace un recuento de los daños e informa a Stannis de que no pueden marchar contra Invernalía si no se produce un deshielo, pero tampoco volver al Castillo Negro sin comida. Stannis, que sigue optando por la aproximación audaz, se niega a volver al Castillo Negro, mira enigmáticamente a Melisandre y toma una decisión (5x09). La aproximación audaz, que prueba a qué grado de arrogancia ha llegado

Stannis, considerándose invencible, necesita de un sacrificio para poder culminarse. Y, aunque Stannis en principio se niega a sacrificar a su hija, cuando considera que es la única forma de seguir avanzando, accede a hacerlo. Así comienza la preparación para la odisea.

El enemigo ya ha sido estudiado y el territorio explorado para saber desde dónde plantear el ataque, pero los auténticos preparativos, los que realmente conducen al héroe a la odisea, comienzan cuando Stannis envía a Davos al Castillo Negro.



Figura 76. La preparación para la odisea. Episodio 5x09, *Danza de dragones* [00:07:08 – 00:08:24]. Fuente: HBO (2015)

Davos: ¿Me habéis llamado, Majestad?

Stannis: Buscad caballos sanos y caballeros que os escolten. Os envío al Castillo Negro. Decid al Lord Comandante que su rey ordena que envíe alimentos, suministros y caballos de refresco. A cambio, cuando ocupe el trono, procuraré que la Guardia de la Noche tenga los hombres que precise. Pueden quedarse con los 19 castillos del Muro, si quieren.

Davos: Majestad, me nombrasteis vuestra Mano...

Stannis: Sí.

Davos: La Mano del Rey nunca debe abandonar al rey. ¡Y menos en tiempos de guerra!

Stannis: No me abandonáis, obedecéis una orden.

Davos: ¡Cualquier guardia puede entregar el mensaje!

Stannis: ¿Y si Jon Nieve rechaza al guardia? ¿Qué va a decir el guardia? No os nombré Mano por vuestra experiencia militar. ¡Id al Castillo Negro! ¡No volváis con las manos vacías!

Davos: Majestad, tal vez la Reina Selyse y la Princesa Shireen podrían acompañarme...

Stannis: Mi familia se queda conmigo.

Davos: ¡Al menos que venga Shireen! Un asedio no es lugar para una niña.

Stannis: Mi familia se queda conmigo.

La escena comienza con un plano detalle de las miniaturas de Stannis (Figura 76.1), que con un movimiento de cámara de barrido lateral, pasan a un detalle de las miniaturas de los Bolton (Figura 76.2). Después vemos un primerísimo primer plano de Stannis, de perfil, que parece preocupado, tanto por la estrategia a seguir como por lo que está a punto de encomendar a Davos (Figura 76.3). Resulta relevante que Stannis no dirija la mirada a Davos en ningún plano, mirando solo al diorama, convenciéndose de que lo que está haciendo es un mal necesario; es lo que debe hacerse. Solo hay un momento en que lo mira directamente a los ojos y es cuando le ordena que vaya al Castillo Negro y no regrese con las manos vacías (Figura 76.14); en este momento parece recobrar la fe en su destino y la fuerza para encararlo, pues, como remarca el plano detalle anterior (Figura 76.13) su ejército está en desventaja frente al de los Bolton y no hay otra salida que la que propone Melisandre. Esta seguridad, sin embargo, se desvanece rápidamente

y Stannis se aleja de Davos y le da la espalda tan pronto ha dado la orden. Cuando Davos propone llevarse a Shireen y Selyse, Stannis se niega (Figura 76.16), y cuando apunta que ese no es sitio para una niña y que al menos ella parta con él (Figura 76.17), Stannis mantiene su negativa (Figura 76.18). Aunque la respuesta de Stannis es la misma en una y otra ocasión, el tratamiento visual es muy distinto. La Figura 76.16 muestra un plano general picado, con dos personajes que toman distancia entre sí y uno de ellos –el héroe–, distancia ante la situación misma. La Figura 76.18 muestra un primer plano contrapicado donde se pone de relieve la intensidad dramática del momento que atraviesa el héroe que, aunque aún no lo ha expresado, ya ha tomado la decisión de sacrificar a su propia hija.

Tras deshacerse de Davos, acabando con el único guardián del umbral que se le interponía hasta ahora, Stannis visita a su hija, en un intento de hacerle comprender –sin decírselo expresamente– que uno debe hacer lo que le está destinado, que en realidad no puede elegir, sino ser fiel a sí mismo y a su misión. Shireen, que no entiende de qué le está hablando, pero ama a su padre y quiere ayudarlo, le ofrece su ayuda, a lo que él responde abrazándola y pidiendo que le perdone (5x09).

Ahora sí, todos los preparativos se ha hecho, los guardianes del umbral se han neutralizado, el héroe ha tenido tiempo para el reconocimiento y para armarse –de excusas ante su hija y ante sí mismo, en este caso– y ahora se dispone a adentrarse en la odisea.

4.5.2.8. La odisea (el calvario)

Stannis es un héroe trágico y, como tal, no logra culminar la odisea, sino que perece en ella por no lograr superar su *hamartia*. Esta etapa traerá la muerte de todas las formas posibles: ser testigo de la muerte, el sabor de la muerte, el héroe parece morir, la muerte del ego y la muerte real (Vogler, 2002). Pero también se introducen otras funciones importantes, como la elasticidad de la emoción y el enfrentamiento con un ánimo negativa.

La elasticidad de la emoción levanta al público tras presenciar la muerte, rebotando para conseguir una altura mayor a la que tenía antes (Vogler, 2002). Así, tras el sacrificio de Shireen, las nieves se derriten permitiendo el paso del ejército hasta Invernalía. La secuencia comienza con Melisandre, que ve, complacida, cómo un témpano de hielo gotea. El público se identifica aquí con ella que, tras la horrible escena de la hoguera, ve que ha servido de algo. La dicha de Melisandre, como la del público, dura apenas unos segundos, pues comienzan a llegar noticias peores del campamento: la mitad de los hombres han desertado y la reina Selyse se ha ahorcado. Stannis ordena marchar, de todas formas, pero ahora la propia Melisandre huye, consciente del grave error que ha cometido. Cuando ella abandona la esperanza en la causa de Stannis, el público también lo hace: sabe que está avanzando hacia su muerte (5x10).

En un plano aéreo vemos a unos escasos soldados de Stannis marchar contra el ejército de los Bolton, mucho más numeroso. Ahora la perspectiva que tiene el público es la de Sansa Stark, que lo contempla desde una torre de Invernalía, con la esperanza de que Stannis la rescate de Ramsay. Ella, como Melisandre y como el espectador, se da cuenta pronto de que es una batalla perdida y decide escapar por su propio pie (6x10). Y, contra todo pronóstico, cuando la acción se sitúa en el campo de batalla, con la contienda —o masacre— prácticamente finalizada, vemos a Stannis, que sigue vivo, rodeado de hombres caídos. Dos soldados Bolton van a por él, pero Stannis consigue darle muerte a los dos, pareciendo ser verdaderamente invencible.

Melisandre actúa como un ánima negativa. Siempre lo ha sido, pues ella ha conducido a Stannis hasta este punto, pero el héroe no se ha enfrentado a esta realidad hasta este momento. Cuando ella se acerca a Stannis la mañana siguiente al sacrificio de Shireen, radiante por haber logrado el deshielo; él se aparta. Stannis siente que debe seguir su camino, pero ello no impide que lamente haber quemado a su hija. Si matar a Gendry, un bastardo al que no conocía, le suponía dilemas morales por el hecho de ser su sobrino —y un inocente—, hacerlo con su propia hija le ha supuesto un duro golpe. Pero no es hasta el momento en que se ve sin la mitad de su ejército y viudo, cuando le informan de que Melisandre ha sido vista huyendo del campamento. Ese es el momento en que Stannis comprende que Melisandre representa un ánima negativa; la parte más

mezquina de sí mismo, la única que le ha susurrado al oído todo lo que quería, en el fondo, oír; la que le ha animado a alcanzar un destino supremo a costa de cualquier precio, incluso de su propia familia.



Figura 77. Stannis como testigo del sacrificio. Episodio 5x09, *Danza de dragones* [00:30:54 – 00:32:51]. Fuente: HBO (2015)

La Figura 77 recoge el sacrificio de Shireen. Es una escena en la que predominan los planos cortos, pues se trata de un momento de alta intensidad dramática para todos los personajes. Para Selyse, que entra en escena, junto a su marido (Figura 77.2) y le anima a hacer el sacrificio, considerando que es una demanda del Señor de Luz y todo lo que él pide es bueno (Figura 77.3). Stannis no responde, apenas habla durante la escena. Un primerísimo primer plano (Figura 77.4) muestra al héroe con el gesto duro y el rostro demacrado. Stannis está abatido por dentro, pero mantiene la coraza que visten los guerreros ante su propia muerte. Se enfrentan a ella sabiendo que es su destino; igual que Stannis se mantiene impertérrito ante las llamadas de auxilio de su hija, pues lo considera la única opción y lo vive como su propia muerte simbólica. Al creerse por encima de las leyes de los hombres, guiado por un dios, Stannis no considera que esa sea su elección, cree que no tiene opciones. Selyse, que se ha mostrado durante toda la serie como una ferviente seguidora de la nueva religión y no mantiene una relación muy estrecha con la niña, intenta justificar su muerte, asegurando que salvará la vida de todos. Aquí, sin embargo, se empiezan a presentar las dudas en el personaje (Figura 77.7). Ya no aparece de frente sino de perfil, mirando hacia delante. Su discurso parece ir dirigido hacia Stannis, pero en realidad trata de convencerse a sí misma de que están obrando correctamente. Cuando Shireen, en primero plano (Figura 77.9) llama a su madre a gritos, Selyse reacciona y pide a Stannis que lo detenga, pero él dice que es la única manera (Figura 77.10). Shireen sigue vociferando, pidiendo auxilio (Figura 77.11) y Selyse decide frenarlos ella misma, ya que su marido no piensa intervenir (Figura 77.12), pero es detenida por los guardias (Figura 77.15) y contempla, conmovida y reducida en el suelo, cómo su hija arde (Figura 77.17). Cuando los gritos cesan, Selyse grita, rota de dolor, sin ser capaz de levantarse del suelo (Figura 77.20).

Si atendemos a los planos que componen la escena, vemos que Stannis se muestra ausente. Aparece en valores medios junto a Selyse, severo, estoico, convencido de que no puede impedirlo (Figuras 73.2 y 73.10), y en primeros planos que demuestran cómo se va distanciando de la escena a medida que avanza. Comienza mirando fijamente

cómo atan a Shireen (Figura 77.4), cierra los ojos cuando la niña empieza a arder y grita (Figura 77.18) y, cuando los gritos se apagan, se la da la vuelta para no contemplar lo que ha hecho (Figura 77.21). Los rostros de los soldados reflejan el estupor del público, rechazando un acto de tal crueldad. Melisandre es la única que no sólo se mantiene serena y convencida de lo que hace (Figuras 73.6 y 73.8), sino además, complacida por la visión del cuerpo ardiendo entre las llamas (Figura 77.19).

Finalmente, hay que destacar que los valores de plano muestran una correlación entre Shireen y Selyse, tal y como puede apreciarse en las Figuras 73.11-12, 73.14-15 y 73.16-17, donde madre e hija aparecen en los mismos valores de plano y con una angulación similar. El destino de ambas está unido. Selyse se ahorcará esa misma noche, pero ya ha muerto en esta escena. Recordemos que la propia Shireen, en la secuencia previa, había manifestado su deseo de ayudar a su padre, de la forma que fuese. De hecho, ella avanza por su propio pie por el campamento hasta que ve a Melisandre, intenta huir y es apresada. De la misma manera, Selyse ha mantenido la fe en su dios, en Melisandre y en Stannis hasta ahora. Ha tratado de ayudarles, creyendo que seguía designios divinos, pero contemplar el sacrificio de su hija ha sido demasiado para ella; ha despertado un instinto primario que el fanatismo no ha logrado extinguir.

Stannis es incapaz de mirar a la hoguera, como lo es de atender a su esposa, destrozada. Se encierra en sí mismo y da la espalda a ese acto atroz, ansiando únicamente seguir avanzando. La muerte de Shireen y Selyse representa su fin, aunque él aún no lo sepa. El hilo de Ariadna se ha roto y ya nada puede rescatarlo de su destino trágico.

Aquí hemos visto al héroe como testigo de la muerte, pero vuelve a paladear su sabor al día siguiente, al descubrir que su esposa se ha ahorcado. Cuando cree que nada más puede salir mal, le informan que Melisandre le ha abandonado, por lo que marcha hacia Invernalía en una misión suicida que disparará sus dudas sobre su destino: si es verdaderamente el elegido, superará la prueba, aun con todo en contra, como ha hecho hasta ahora; si no lo es, morirá en batalla, que es lo mejor que le puede esperar después de haber acabado con toda su familia y haber perdido a Melisandre.

Cuando el público, Melisandre y Sansa ya han dado por muerto a Stannis, vuelve a sorprendernos, vivo entre un centenar de soldados abatidos y aún con fuerzas para acabar con dos soldados Bolton. Parecía haber muerto, pero sigue luchando, quizás impulsado por la fuerza que le imprime el creerse elegido por el Señor de Luz. De hecho, no es hasta que se produce la muerte simbólica, que Stannis cae definitivamente.

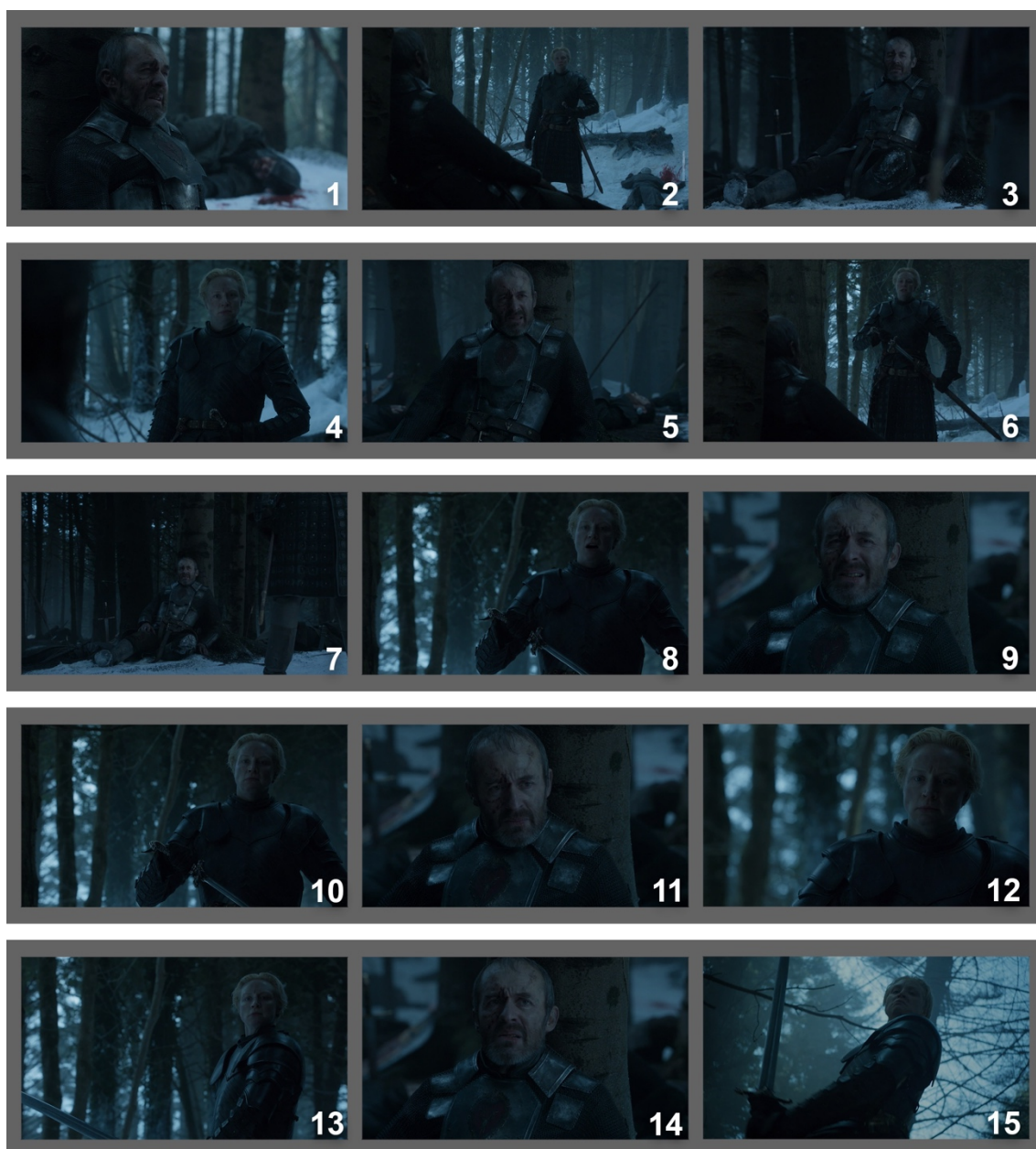


Figura 78. Stannis se encuentra con su Némesis. Episodio 5x10, *Misericordia* [00:13:57 – 00:15:33]. Fuente: HBO (2015)

Stannis: ¿Bolton tiene mujeres luchando por él?

Brienne: Yo no lucho por los Bolton. Soy Brienne de Tarth. Fui Guardia Real de Renly Baratheon. Estaba allí cuando lo asesinó una sombra con vuestro rostro. ¿Lo matasteis con magia de sangre?

Stannis: Así es...

Brienne: (Desenvainando la espada) En nombre de Renly, de la casa Baratheon, el primero de su nombre, Rey legítimo de los Andalos y de los Primeros Hombres, Señor de los Siete Reinos y Protector del Reino, yo, Brienne de Tarth, os sentencio a morir. (Stannis se queda en silencio) ¿Unas últimas palabras?

Stannis: ¡Cumplid con vuestro deber!

La Figura 78 nos presenta el encuentro de Stannis con su Némesis, Brienne de Tarth. Stannis permanece sentado en el suelo, apoyado contra un árbol, sin intentar moverse ni defenderse. Brienne, de pie frente a él, como una fuerza vengativa que viene a pedir el pago por los crímenes del héroe trágico.

Brienne aparece en contrapicado en todos los planos, enfatizando el desequilibrio de poderes entre uno y otro, así como la superioridad moral de ella frente a Stannis. De hecho, aún habiendo jurado vengar la muerte de Renly, no se lanza contra él aprovechando una debilidad, sino que se presenta, lo interroga y lo sentencia por su crimen. Brienne representa el juicio final para Stannis, donde debe responder por sus pecados. Stannis, no aparece en picado, mostrando el punto de vista de Brienne, sino en angulación frontal. Esto se debe, en primer lugar, a que Brienne aparece como una fuerza objetiva, sin punto de vista propio, y en segundo lugar, a que el peso de la escena recae sobre Stannis. Es con él con quien el público se identifica, pues es cuando realmente valora sus actos, sus errores, y cómo ha tomado un camino equivocado que le ha traído hasta la perdición.

La Figura 78.7 muestra un plano general de Stannis, inmóvil, con la espalda pegada al tronco mientras escucha su sentencia. Esta imagen recuerda a la de la Figura 77.13, con Shireen ataca al tronco y Melisandre a punto de prender la hoguera. La diferencia entre una y otra es la actitud de los personajes –Shireen se resiste mientras que Stannis lo

asume– y el fondo de la imagen –blanco para Shireen, una inocente; negro para Stannis, un culpable–. Cuando Brienne termina su sentencia, Stannis, ya en primer plano, la mira y guarda silencio (Figura 78.9), asimilando cómo ha llegado hasta ese punto; dolorido, contrariado, pensativo. No es hasta que Brienne le pregunta sus últimas palabras que la expresión de Stannis cambia (Figura 78.11); de repente, parece haber comprendido su error trágico.

Si hasta ahora Stannis se ha resistido a morir, pensando que no era el final, que el Señor de Luz intervendría en algún momento, que el sacrificio que había hecho debía servir para algo; en este momento comprende que toda su aventura ha sido un error, que no es él el elegido, que Melisandre no lo estaba conduciendo al Trono de Hierro y que ningún dios va a salvarlo ahora. Y, si todo el camino se ha basado en la aceptación de una falsa llamada, todo lo que ha hecho no está justificado, sino que debe pagar por sus crímenes. Así, Stannis anima a Brienne a cumplir con su deber (Figura 78.11), volviendo a considerarse a sí mismo sujeto a las leyes de los hombres.

Esta frase representa su muerte simbólica; la muerte de la imagen semidivina con la que se veía. Ahora vuelve a ser el hombre que era y sabe que lo que bueno que haya hecho no borra lo malo, por tanto merece ser castigado. Stannis se enfrenta a la muerte como lo hacen los héroes, mirándola a la cara y sin miedo (Figura 78.14), haciendo uso del poco honor que le queda.

4.5.3. Transformaciones del héroe

En este punto tenderemos a las transformaciones del héroe que presenta el personaje de Stannis Baratheon, de entre las que apunta Campbell (1959).

4.5.3.1. La partida del héroe

A pesar de despertar más rechazos que pasiones, Stannis Baratheon tiene muchas cualidades del héroe clásico; pero su destino lo conduce, finalmente a ser un antihéroe/héroe trágico. El hermano de Robert es un personaje severo y recto que pasa la mayoría de la serie intentando en vano reclamar el Trono de Hierro, sabiendo que le pertenece por derecho de sangre, al ser Joffrey, Tommen y Myrcella hijos de Jaime y no de su hermano.

Durante la sexta temporada, cuando había conseguido el apoyo del Banco de Hierro y parecía que todo empezaba a marchar, llega al Norte para atacar Invernia y recuperarla de manos de los Bolton –en el camino ayuda a la Guardia de la Noche a resistir y vencer el ataque de Mance Rayder y acaba con éste–, pero cuando las nieves bloquean el avance de las tropas, acata la orden de Melisandre de sacrificar a su propia hija en una pira, como medio para obtener del favor del Dios de Luz. Las llamas devoran a su única hija entre gritos de auxilio y, con ella, el futuro de Stannis.

Al día siguiente su mujer se ha suicidado y la mitad de sus tropas han desertado. Aún así, se lanza decidido a una batalla en la que la desventaja numérica es ostensible. Su ejército es masacrado, pero Stannis resiste la contienda como comandante diestro que es, intentando reponerse de sus heridas –siempre se ha recuperado de sus derrotas y ha vuelto a contraatacar–. Sin embargo, este afán por volver a ponerse en pie se disipa cuando Brienne de Tarth lo encuentra. Brienne había jurado matar a Stannis, ya que mientras esta esta Guardia Real de Renly, una sombra enviada por Stannis lo había asesinado en su tienda. Stannis no opone resistencia y apremia a Brienne a cumplir con su deber, abrazando su destino y sabiéndose merecedor de él.

4.5.3.2. El héroe como redentor del mundo

De las dos experiencias iniciáticas que propone Campbell (1959), el héroe que ha retornado, a ciencia cierta, como redentor del mundo, ha sido Bran. Sin embargo, una de

las causas que llevan a Stannis a su final trágico es, precisamente, considerarse a sí mismo como tal.

En su aventura, Melisandre actúa como aquella que ha vuelto de su experiencia iniciática como emisario, transmitiendo la palabra del Señor de Luz –e interpretándola con mayor o menor acierto–. Ella es quien inicia a Stannis en los misterios de la religión de R'hllor y, le hace entrar en contacto con la divinidad, aportando pruebas de su poder y mostrándole a Stannis una visión en las llamas. Tras esta visión Stannis se convence de que es el elegido, el redentor del mundo, y debe llevar a cabo la misión que el Dios de Fuego le ha encomendado. Por desgracia para él, Melisandre, que sí es efectivamente un emisario, ha errado al interpretar las visiones y profecías, provocando el funesto final de Stannis.

4.5.4. Temas del mito

A continuación examinaremos los temas del mito (Kirk, 2006), que aparecen relacionados con Stannis, por temporadas.

Tabla 23. Temas del mito que aparecen en Stannis Baratheon, por temporada

TEMAS DEL MITO EN STANNIS BARATHEON								
TEMA	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	TOTAL
Armas especiales		3	3	-	3			9
Profetas y videntes		3	2	-	3			8
Reemplazo de los padres o mayores en edad	3	3	-	1	-			7
Disputas de familia		5	-	-	-			5
Realización de una tarea o misión de búsqueda		-	-	-	4			4
Gigantes, monstruos y serpientes		-	1	1	-			2

TEMAS DEL MITO EN STANNIS BARATHEON								
Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas		-	-	-	2			2
Castigo por impiedad		-	2	-	-			2
Relaciones incestuosas		1	-	1	-			2
Nacimientos insólitos		1	-	-	-			1
Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas		1	-	-	-			1
Muerte, o intento de muerte, del propio hijo		-	-	-	1			1
Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores		-	-	-	1			1

T = Temporada. TOTAL = suma de las temporadas. Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Si observamos los datos que aporta la Tabla 23, comprobamos que los temas relacionados con este personaje se presentan incluso antes de que lo haga el propio héroe. Así, en la primera temporada, el tema de Reemplazo de los padres o mayores en edad se presenta en 3 ocasiones, por boca de otros personajes que discuten el futuro del reino –como Ned, Renly o Meñique–. Este es el primer tema que aparece en el personaje, pues es lo que le introduce en la historia y constituye el heraldo del cambio para Stannis; pero va perdiendo importancia a medida que avanza la aventura, ya que la naturaleza de esta no resulta ser suceder a Robert en el trono, sino convertirse en Azor Ahai, el príncipe que fue prometido para librar al mundo de la oscuridad. Esta misión profética, divina, justifica que los temas que mayor incidencia tienen sean los de Armas especiales y Profetas y videntes; así como que Realización de una tarea o misión de búsqueda sea el más importante en su última temporada.

Por otro lado, podemos destacar que el tema de Disputas de familia es el que predomina en la temporada 2, pero no vuelve a aparecer; esto se debe a que su disputa durante esta temporada es con su hermano Renly, cuya pretensión al trono le ha arrebatado la lealtad

de numerosos vasallos. Dicha disputa finaliza esa misma temporada gracias a Melisandre, quien da a luz a una sombra sobrenatural que asesina a Renly en su tienda, acabando con el conflicto.

A continuación, procederemos a una visión global de los temas del mito que aparecen en la serie relacionados con Stannis:

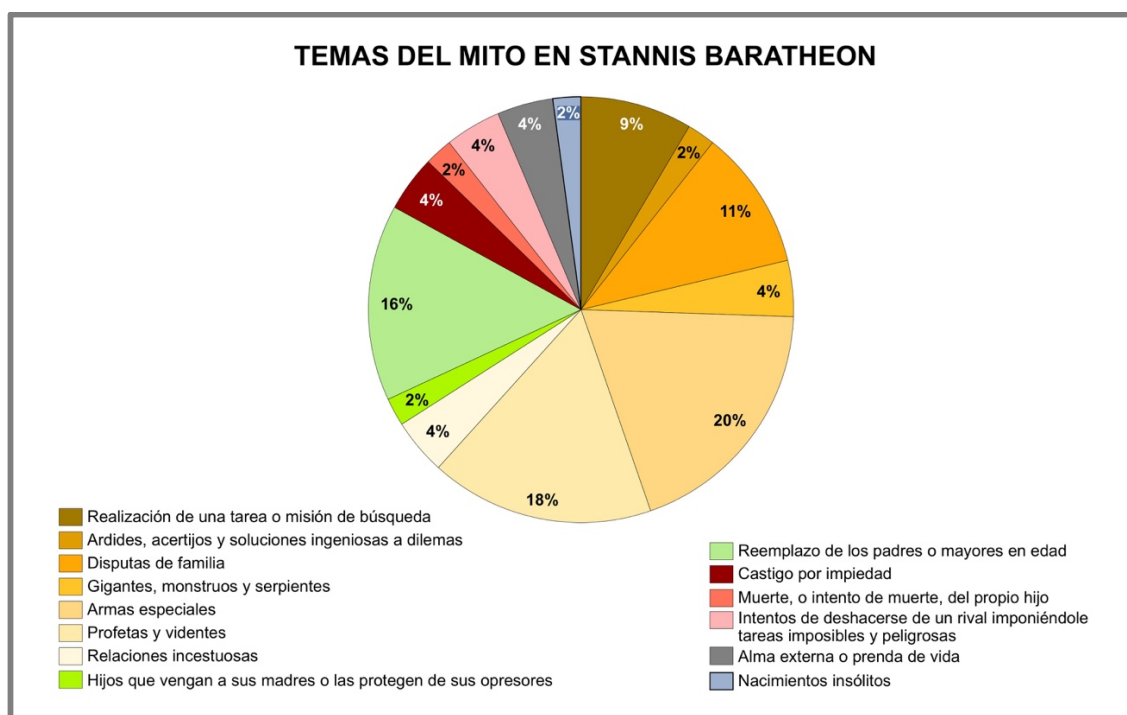


Figura 79. Temas del mito en Stannis Baratheon. Fuente: Elaboración propia

Como vemos en la Figura 79, los dos grandes temas que ocupan la trama de Stannis son el de Armas especiales (20%) y el de Profetas y videntes (18%). Seguidos de Reemplazo de los padres o mayores en edad (16%) y Disputas de familia (11%).

Los dos últimos, tienen gran importancia sobre todo al principio de la aventura de Stannis, pues son los que le introducen en ella –y los que introducen al héroe en la ficción–. Comienzan siendo la justificación para sus acciones: Stannis es el legítimo heredero de Robert, ya que Joffrey, Tommen y Myrcella son bastardos y el difunto no ha dejado hijos legítimos. Este tema empieza a perder peso tras la ejecución de Ned

Stark, el más firme defensor de Stannis en la cuestión sucesoria; y termina por desaparecer cuando Stannis comprueba que a ningún noble le importa su derecho de cuna y sangre, y cuando Melisandre le convence que la Gran Guerra no es la de los Cinco Reyes, sino la que tendrá lugar en el norte.

A medida que Stannis se reconoce a sí mismo como Azor Ahai, dejamos de hablar de una cuestión de reemplazo, y empezamos a ver el tema de la profecía; la misión de Stannis no es ya heredar el título de su hermano, según las leyes de los hombres; sino convertirse en adalid de R'hllor, según las leyes del único dios verdadero. Es a partir de aquí cuando empieza a despuntar la presencia de los dos temas más importantes en este personaje: Armas especiales y Profetas y videntes.

El tema de Armas especiales, en Stannis, aparece fundamentalmente de la mano de Melisandre y su magia de sangre. La primera vez que Stannis se vale de este tipo de armas para lograr su objetivo es cuando envía a Melisandre con Davos, de noche, a las orillas de las Tierras de la Tormenta. Allí, Melisandre da a luz una sombra con el rostro de Stannis que consigue burlar a los guardias, entrar en la tienda de Renly y asesinarlo ante la atónita mirada de Brienne de Tarth y Catelyn Stark; como vemos, este tema entronca con el de Nacimientos insólitos (2%).

Aunque Stannis se arrepiente de haber matado a su hermano en más de una ocasión, no duda en seguir usando la magia de Melisandre para contrarrestar la falta de apoyos en su pretensión al trono. Así, la siguiente arma que usa es la sangre de Gendry, único bastardo vivo de Robert, para lanzar un conjuro que provoca la muerte de sus enemigos: Joffrey Baratheon, Robb Stark y Balon Greyjoy. El héroe, que sigue con la carga de la muerte de Renly, atiende a las palabras de Davos y decide no sacrificar a Gendry hasta haber comprobado que su sangre tiene verdaderamente potencial mágico; de manera que obtienen su sangre mediante sanguijuelas. No obstante, tan pronto como recibe la noticia de la Boda Roja, acepta sin reservas el consejo de Melisandre y ordena sacrificar a su sobrino –aunque no llega a hacerlo, pues Davos lo libera–.

Con Gendry en paradero desconocido, el único personaje con sangre Baratheon que queda es Shireen, su hija. Melisandre insiste una y otra vez en que una gran misión requiere de un gran sacrificio, pero Stannis se opone frontalmente a sacrificar a su hija. Al final de la quinta temporada, no obstante, con todas las condiciones adversas y ninguna alternativa más que morir de hambre o de frío, Stannis se decide finalmente a quemar viva a Shireen, como sacrificio para propiciar el deshielo y poder continuar la marcha hacia Invernalía. Aquí, vemos cómo aparece también el tema de Muerte, o intento de muerte, del propio hijo (2%). El sacrificio surte efecto, de hecho, y se produce el ansiado deshielo (5x10); sin embargo, las consecuencias para su familia, sus hombres y su causa, resultan fatales.

Por otro lado, Stannis también se ve relacionado, esta vez como víctima, con un arma especial que goza de fama legendaria el Poniente: el *fuego valyrio*. Para repeler el ataque de Stannis en la Bahía del Aguasnegras, Tyrion idea un plan para destruir su flota, haciendo estallar una nave cargada con esta pócima inflamable (2x09). Por último, aunque él mismo nunca empuña una arma de esta clase, cuando Sam le cuenta que el vidriagón destruye a los Caminantes Blancos, Stannis revela que conocía este mineral, ya que tienen gran cantidad de él en Rocadragón, aunque ignoraba su utilidad (5x05). Esta revelación resulta importante para Sam, que continúa investigando el tema y alienta a Jon Nieve –en la temporada 7– a encontrarse con Daenerys en Rocadragón para extraer el vidriagón.

El tema de Profetas y videntes es sin duda el que más determina el destino de Stannis. De hecho, la primera vez que el espectador ve al héroe en pantalla lo hace representando parte de una profecía: sacando la espada Dueña de Luz de una imagen en llamas; símbolo de que él es el elegido. Todo su periplo se basa en la profecía de Azor Ahai y en la seguridad absoluta que manifiesta Melisandre en que Stannis es la reencarnación del príncipe que fue prometido. Así, como hemos visto en el análisis de su viaje del héroe, Stannis no acepta verdaderamente la llamada hasta que Melisandre le muestra una visión en las llamas –no sabemos qué ve, pero podemos inferir que es su propia victoria–.

La confianza en Melisandre y en la profecía provocan el defecto trágico de Stannis y lo arrastran a su fin: su Némesis aparece para rendir cuentas del primer crimen que cometió. Buena prueba de la fe ciega que tiene Stannis en la profecía es que deja de guiarse por su sentido de la justicia, algo que siempre había caracterizado al héroe, y empieza a acatar las órdenes divinas que le traslada Melisandre, dejando de ser él el juez. Así se introduce otro tema que aparece poco en la serie, pero tiene relevancia en este personaje: el Castigo por impiedad. Stannis era conocido por aplicar sentencias duras, pero justas; una vez acepta en su fuero interno la profecía, empieza a quemar hombres vivos. Que el castigo por impiedad sea este y no otro –en Walder Frey es casi una cuestión de justicia poética– tiene unas fuertes connotaciones en el universo de *Juego de Tronos*, pues matar a gente con fuego es uno de los motivos por los que a Aerys II se le conocía como el Rey Loco. También en Cersei, que usa el *fuego valyrio* para aniquilar de un plumazo a todos sus enemigos en Desembarco del Rey, este acto supone el inicio de su caída al abismo –moral y psicológicamente–.

Por último, cabe aclarar que, aunque aparezca el tema de Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas, Stannis nunca pretende la muerte de un enemigo por este medio. Al contrario que Cersei, que sí espera librarse de buena parte de sus enemigos enviándolos con falsas promesas a combatir al Rey de la Noche, Stannis únicamente quiere neutralizar la fuerza del personaje que ha representado al guardián del umbral durante toda su aventura: Davos. De esta manera, cuando se decide a sacrificar a Shireen, envía a Davos al Castillo Negro a pedir provisiones y caballos, aun sabiendo que le denegarán la petición, ya que la Guardia de la Noche tiene prohibido inmiscuirse en la política de los Siete Reinos. Durante su conversación, incide en que no regrese con las manos vacías, asegurándose de que su presencia no impedirá el sacrificio. Como vemos, sí que le impone una tarea imposible –muy difícil, al menos– pero no le desea mal alguno. Es más, la verdadera finalidad de Stannis no es que Davos pueda hacer algo para impedirlo, sino que actúe, como ha hecho hasta ahora, como la voz de su conciencia y logre darle los argumentos que él ya sabe para no llevar a cabo el plan.

4.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN GLOBAL

Una vez analizados los cuatro héroes en detalle, procedemos a realizar un análisis global, tanto de estos como de la serie en su conjunto.

4.6.1. Rasgos comunes de los héroes analizados en *Juego de Tronos*

Los cuatro héroes analizados guardan ciertas similitudes entre sí. La primera de ellas es que todos ellos son personajes complejos, con defectos de personalidad que les aportan credibilidad y humanidad. Todos ellos responden al arquetipo de héroe que define Vogler (2002) en cuanto cumplen las funciones de: identificación con el público, crecimiento, acción, sacrificio y enfrentamiento con la muerte.

Si comparamos los casos analizados, vemos que Bran y Ned responden a la categoría de héroe clásico, mientras que Tyrion y Stannis, a la de antihéroe –cada uno de un tipo diferente–. Pero las relaciones entre ellos van más allá. Tyrion y Bran deben llevar a cabo la muerte del ego para superar la odisea, pero el primero lo hace en el plano terrenal y es segundo, en el espiritual. Ned y Stannis no llegan a superar la odisea, ambos ajusticiados por sus crímenes; pero el primero lo hace confesando en falso para proteger a su familia, y el segundo lo hace, consciente de merecerlo por haber sacrificado a su familia creyendo erróneamente en una profecía. Bran y Tyrion tienen desventaja física respecto a sus oponentes, pero el primero lo suple con poderes fantásticos y el segundo, con astucia. Además, aún en desventaja, Bran es el primero en completar su viaje y Tyrion se encuentra ya en el camino de regreso –no podemos saberlo hasta que concluya la última temporada, pero podríamos inferir que este personaje también completa su viaje–; en cualquier caso, ambos superan con éxito la odisea. Stannis y Ned no lo hacen. Ambos tienen un alto código personal, una estricta distinción del bien y del mal; el primero más inclinado hacia la justicia y el segundo, hacia el honor. Ambos sacrifican su valor máspreciado y esto provoca su muerte: Stannis, al sacrificar la justicia y considerarse por encima de la ley de los hombres, en pro de una misión divina; Ned, al mancillar su honor por salvar a sus seres queridos.

Por otro lado, podemos ver similitudes entre Bran y Stannis, ya que ambos recorren una aventura muy relacionada con lo fantástico. Los dos héroes se adentran en un mundo especial a nivel simbólico, en el que deben trascender para alcanzar una consciencia superior. Tanto Bran como Stannis se lanzan a sus respectivas aventuras de la mano de un mentor con poderes fantásticos, un iniciado que ha retornado de su experiencia mística como emisario para guiar al héroe hasta su destino: Jojen y Melisandre. Los héroes pierden a sus mentores antes del enfrentamiento decisivo con la muerte: Bran pierde a Jojen en la entrada a la cueva del Cuervo de Tres Ojos, mientras que Stannis pierde a Melisandre antes de marchar contra Invernalía. En ambos casos, el mentor ha fallecido –literalmente en caso de Jojen y simbólicamente en el de Melisandre, que entra en una crisis de fe al comprobar que se había equivocado interpretando la profecía–.

En cuanto a los temas del mito que aparecen en los héroes analizados, podemos ver que en cada uno de ellos prevalece uno: Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a su hijos, en Ned; Profetas y videntes, en Bran; Disputas de familia, en Tyrion; y Armas especiales, en Stannis. No obstante, hay una serie de temas que se manifiestan en los 4 personajes.

Tabla 24. Coincidencia entre los temas del mito que aparecen en los 4 héroes

TEMAS DEL MITO RECURRENTES EN LOS 4 HÉROES					
TEMA	Ned	Bran	Tyrion	Stannis	TOTAL
Disputas de familia	3	1	36	5	45
Realización de una tarea o misión de búsqueda	7	4	8	4	23
Armas especiales	1	6	6	9	22
Gigantes, monstruos y serpientes	1	8	6	2	17

TEMAS DEL MITO RECURRENTE EN LOS 4 HÉROES					
TEMA	Ned	Bran	Tyrion	Stannis	TOTAL
Reemplazo de los padres o mayores en edad	1	2	1	7	11
Relaciones incestuosas	2	1	4	2	9

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Como vemos en la tabla anterior, existen 6 temas que están presentes en las tramas de los cuatro héroes, aunque no en todos ellos, estos tengan un papel protagonista. Así, vemos como el que menor número de apariciones tiene, el de relaciones incestuosas, no se manifiesta porque sean ellos partícipes de dichas relaciones; sólo conocedores de ellas. De hecho, son conocedores de la misma relación incestuosa: la de Jaime y Cersei. Curiosamente, al que menos le afecta este tema es a Tyrion, en el que más veces aparece. A Bran, siendo en el que menos aparece el tema, supone el punto de partida de toda su aventura; ya que este descubrimiento lo lleva a la invalidez, y esta, a desarrollar sus poderes. Otra coincidencia que resulta curiosa es la del tema de Reemplazo de los padres o mayores en edad: todos los héroes, en un momento o en otro se ven abocados a ellos, pero Stannis es el único que no lo consigue, a pesar de ser en el que tiene más peso de los cuatro. Así, Ned efectivamente reemplaza a Jon Arryn como Mano del Rey; Bran reemplaza a Robb como Señor de Invernalda; Tyrion reemplaza a Tywin como Mano; pero Stannis, no llega nunca a reemplazar a Robert como rey.

El tema que más aparece en total es el de Disputas de familia, siendo el tema predominante en Tyrion. En el caso de Bran, donde este tema aparece una única vez, no se trata de una disputa de familia propiamente, sino con Theon Greyjoy cuando este toma Invernalda y le obliga a rendir el castillo; no obstante, Theon ha sido criado en Invernalda y tanto Robb como Sansa admiten que es como un hermano más.

Si analizamos los datos que muestra la Tabla 24, podemos afirmar que los temas más recurrentes, que aparecen en todos ellos, son Disputas de familia, Realización de una

tarea o misión de búsqueda, Armas especiales y Gigantes, monstruos y serpientes; lo que nos da una idea del tipo de héroe que plantea esta serie. Disputas de familia es el tema más recurrente y que articula el desarrollo de *Juego de Tronos*, donde la mayoría de los conflictos, al menos hasta la 5ª temporada, se resuelven más mediante intrigas y traiciones que en batallas en campo abierto. Todos los héroes analizados cumplen con misiones de búsqueda o realización de tareas, ya sean impuestas a otros o acometidas por ellos mismos; este es, sin duda, uno de los temas más comunes en los relatos heroicos de todas las culturas, desde Hércules a Sansón, pasando por Gilgamesh. Finalmente, la presencia de armas especiales y monstruos, que también bebe de la mitología clásica, nos muestra aquí no solo un universo mítico, sino además, uno fantástico.

Ahora bien, en cuanto al nivel de presencia, cabría esperar que cada uno de los personajes analizados tuviese un índice de aparición en pantalla similar, pues cada uno es el protagonista de su propia trama. Para ello, analizaremos en cuántas escenas aparece cada uno de ellos en cada temporada.

Tabla 25. Presencia de los 4 héroes por temporada

PRESENCIA DE LOS 4 HÉROES ANALIZADOS								
HÉROE	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	TOTAL
Ned Stark	68	-	-	-	-	11	1	80
Bran Stark	30	15	18	19	-	47	13	129
Tyrion Lannister	37	50	30	45	38	25	43	268
Stannis Baratheon	-	20	9	8	23	-	-	60

T = Temporada. Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar en la Tabla 25, Ned y Stannis tienen unos valores más cercanos que Bran y Tyrion, siendo este último el que más aparición tiene, por una diferencia de más del doble con el segundo. De los resultados arrojados para Ned y Stannis, dado que ambos mueren sin superar la odisea, podríamos interpretar que el equiparable número de escenas se debe a que culminan las mismas etapas. En términos

absolutos, podría ser así. No obstante, en términos relativos, solo en la primera temporada, Ned aparece en más escenas que Stannis en toda la serie. Es más, en términos relativos, Ned es el personaje que más aparece en la primera temporada, con una diferencia de 13 puntos respecto al siguiente. Tenemos, por tanto, que afirmar que, aun llegando a la misma etapa del viaje, Ned tiene mayor protagonismo y que el desarrollo de las etapas no ocupa un número determinado de escenas.

Algo parecido podemos inferir si comparamos los resultados de Bran y Tyrion. Ambos siguen vivos, pero Bran ya ha completado su viaje y tiene menos de la mitad de escenas que Tyrion, que aún no lo ha completado. De hecho, en términos absolutos, Tyrion no es sólo el héroe que más presencia tiene entre los cuatro comparados, sino que está entre los diez personajes que más aparecen en la serie –sumando las siete primeras temporadas–. El orden sería el siguiente:

Tabla 26. Los 10 personajes con más presencia en valores absolutos

PERSONAJES CON MAYOR PRESENCIA EN LA SERIE		
CLASIFICACIÓN	NOMBRE	Nº DE ESCENAS
1º	Jon Nieve	283
2º	Tyrion Lannister	268
3º	Arya Stark	237
4	Daenerys Targaryen	222
5º	Sansa Stark	203
6º	Cersei Lannister	194
7º	Jaime Lannister	181
8º	Samwell Tarly	160
9º	Jorah Mormont	153
10º	Bran Stark	142

Fuente: Elaboración propia

De los datos arrojados por la Tabla 26 afirmamos, en primer lugar, que dos de los héroes seleccionados están entre los 10 personajes con mayor protagonismo de la serie. Sin embargo, resulta especialmente interesante que Bran ocupe la última posición en esta clasificación, siendo el único que ha completado su viaje. Absolutamente todos los héroes que aparecen por encima de él, se encuentran aún en alguna de las etapas; la mayoría de ellos, ni siquiera pueden definirse todavía como un tipo de héroe u otro. Es más, Arya y Sansa Stark, que ocupan la 3ª y 5ª posición, no serían categorizadas, *a priori*, como heroínas, aunque puedan acabar siéndolo. Cersei, por su parte, que ocupa la 6ª posición, alterna varias máscaras, aunque la más usual es la de guardián del umbral y, sin embargo, tiene más presencia que nuestro héroe consumado.

4.6.2. Análisis global de la serie del mito en la serie

El mito, a nivel morfosintáctico, pervive en numerosas obras audiovisuales. Es decir, los arquetipos y la estructura del viaje del héroe han sido plasmados, revisados y perpetuados en las producciones audiovisuales, especialmente en las cinematográficas. De hecho Vogler, tomando la fórmula de Campbell, simplificó las etapas del viaje, precisamente, para la escritura de guiones cinematográficos. El propio autor, a lo largo de su obra *El viaje del escritor*, utiliza como ejemplo para ilustrar cada una de las etapas las distintas secuencias de la película de 1939 *El Mago de Oz*, dirigida por Victor Fleming (Vogler, 2002). No obstante, lo que aquí nos atañe es comprobar cómo estas estructuras míticas perviven en las series de ficción y, concretamente, en la serie propuesta.

Una vez hemos comprobado las coincidencias que aparecen entre los 4 héroes analizados, conviene abordar la serie desde una perspectiva global, a fin de comprobar si estos héroes son o no representativos del mundo que nos presenta *Juego de Tronos*.

En primer lugar, hay que hacer hincapié es que se trata de una serie coral, con un gran número de personajes protagonistas y aún más secundarios relevantes. En la siguiente tabla, podemos ver, en cifras, de qué tan alto número estamos hablando.

Tabla 27. Cantidad de personajes con diálogo que aparecen en cada temporada

Nº DE PERSONAJES CON DIÁLOGO						
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
400	398	410	370	398	395	206

T = Temporada. Fuente: Elaboración propia

Como vemos, se trata de un número elevado de personajes. En la mayoría de los casos, cada cuál con sus propias subtramas que van desarrollándose a lo largo de las temporadas, cruzándose con otras subtramas o extinguiéndose. Si las primeras seis temporadas se mantienen alrededor de los 400 personajes con diálogo, la séptima ve este número reducido drásticamente a la mitad. Esto se debe, fundamentalmente, a que la mayoría de personajes que se nos presentan en la primera temporada ya han muerto; incluidos varios protagonistas y dos de los héroes analizados en este estudio. Así, por ejemplo, vemos cómo Ned, Robb y Catelyn Stark, que han sido personajes principales al comienzo de la serie, aquí han muerto –Ned en el episodio 1x09; Robb y Catelyn, en el 3x09–; asimismo, Robert, Stannis, Renly, Shireen, Joffrey, Tommen y Myrcella Baratheon han ido muriendo a lo largo de las temporadas, dejando la casa Baratheon sin ningún heredero.

Idéntico sino ha corrido la casa Tyrell de Altojardín, que aparece con Loras en la primera temporada, añade a Margaery en la segunda y parece alcanzar altas cotas de poder entre la tercera y la sexta temporada, con Mace y –sobre todo– Olenna Tyrell; no obstante, en la séptima temporada todos ellos han muerto, siendo Olenna la última en fallecer, en el episodio 7x03. La casa Targaryen, con Daenerys como su único miembro vivo conocido, acaba de aterrizar en Rocadragón en el episodio 7x01 y, desde ahí, se dispone a recuperar su trono. Las dos casas que, aún habiendo sufrido importantes bajas, se mantienen en roles protagonistas –con unas generaciones que han ido supliendo a las anteriores– son la Lannister y la Stark.

Ahora bien, en cuanto a los arquetipos que se manifiestan en los distintos personajes, encontramos tantos como se hayan definido; pues un elenco de tal magnitud da para ello.

Lo más prudente, a la hora de asignar un arquetipo en concreto a un personaje sería hacerlo en función de la fuerza que representa para el héroe del que se analice el viaje en cuestión. No solo porque, como dice Vogler (2002), “los villanos son los héroes de sus propias historias” (p.201) y todo depende del prisma con que se mira, sino también, porque la serie se caracteriza por personajes complejos que van cambiando de bando.

Así, podemos entender a Cersei como un guardián del umbral, la fuerza que representa la mayoría de la veces, pero con Ellaria Arena actúa como sombra (7x03), aunque desde su propia perspectiva, esté haciendo justicia por el asesinato de su hija. Cersei también representa una figura cambiante para Jaime, pues le muestra amor o desprecio según quiera manipularlo. Actúa como mentor al principio para Joffrey –hasta que el chico accede al trono y deja de escucharla– y después para Sansa. Es, en definitiva, un personaje multidimensional y complejo. Como lo son la mayoría de los que presenta esta serie, que hace gala como pocas de la escala de grises.

En líneas generales, podemos afirmar que los arquetipos predominantes son los del héroe, los guardianes del umbral y los mentores. Estos dos últimos, en casi todos los casos, alternan una y otra máscara. En cuanto a las sombras, a lo largo de la serie hemos podido ver cuatro sombras fundamentales, villanos despiadados que ansían la muerte del héroe: Joffrey Baratheon, Tywin Lannister, Ramsay Bolton y el Rey de la Noche. Hay otros personajes que pueden, como hemos dicho, adoptar esta máscara, o parecer la sombra en alguna ocasión, pero no son el villano definitivo –Ned, por ejemplo, pasa la mayor parte de su aventura creyendo que la sombra a la que debe enfrentarse es Cersei, sin embargo, resulta ser Joffrey–.

Joffrey se revela como sombra de manera indiscutible cuando, en el primer gran giro de guion de la serie, pide la cabeza de Ned Stark (1x09). Es un chico cruel, tirano y sádico,

que encuentra placer en infligir dolor –físico y emocional– a cuantos tiene alrededor, en especial a los más vulnerables, como Sansa o Tommen.

Tywin Lannister simboliza la sombra para todo aquel que ose atentar contra la casa Lannister, ya que es inteligente, despiadado e implacable. Ordena incendiar Las Tierras de los Ríos en toda su extensión, como respuesta a Catelyn por haber prendido a su hijo Tyrion –ese reino pertenece a Lord Hoster Tully, padre de Catelyn–; orquesta en la sombra la Boda Roja, haciendo que Walder Frey y Roose Bolton traicionen y asesinen a Robb, Catelyn y todas sus huestes durante un banquete; se alía con los Tyrell para derrotar a Stannis en el Aguasnegras, sorprendiéndole por la retaguardia, pero más adelante evita que casen a Loras con Sansa, anticipándose y obligando a Tyrion a desposarla. Tywin es un hombre temible, incluso el propio Joffrey se contiene frente a él –siendo el único al que respeta–, pero representa la sombra, sobre todo, para Tyrion, al que desea la muerte desde el mismo día en que nació.

Ramsay Bolton no tiene la inteligencia de Tywin, pero sí un nivel de sadismo y maldad innata comparable al de Joffrey. Disfruta torturando a jóvenes y cazándolas con sus sabuesos; amputando miembros y desollando gente viva. Asesina a su propio padre, a su medio-hermano y a su madrastra para convertirse en Lord Bolton y eliminar cualquier amenaza. También asaetea a Rickon Stark, en mitad del campo de batalla, para provocar a Jon en la Batalla de los Bastardos. Aunque tiene dos enfrentamientos bélicos: primero contra Stannis y después contra Jon; Ramsay no representa la sombra para ninguno de ellos, sino para Sansa Stark y Theon Greyjoy. Ambos son torturados a manos de Ramsay y ambos consiguen escapar juntos, siendo Sansa finalmente quien le da muerte.

La última sombra, quizás la más evidente como tal, ya que, hasta la temporada 7, no se ha humanizado, ni se le conocen motivaciones, es el Rey de la Noche. Este personaje, más que llevar la máscara de un arquetipo o emanar su fuerza, representa el concepto de la sombra propiamente. Es el maligno, el demonio. No sabemos nada de su historia, salvo lo que ve Bran en una de sus visiones: que era un hombre al que los Hijos del Bosque hundieron una hoja de vidriagón en el corazón y, a partir de entonces, se

convirtió en el primer Caminante Blanco. No sabemos cuál es su motivación, solo que tiene poderes fantásticos y que quiere acabar con todo signo de vida para aumentar las huestes de su ejército de muertos. El Rey de la Noche representa la muerte en sí misma.

Salvo este último, que suponemos que será vencido en la última temporada, los otros tres personajes que hemos considerado sombras han sido ya eliminados. En el caso de Tywin y Ramsay, lo han hecho durante las odiseas de los héroes a los que se enfrentaban. Ninguno de los tres, sin embargo, ha muerto en un gran enfrentamiento, en una lucha épica cuerpo a cuerpo contra el héroe, ni por un castigo divino. Joffrey muere envenenado por orden de Olenna Tyrell, que no quiere ver a su nieta casada con un monstruo. Tywin muere aseteado por Tyrion, en la letrina, para su mayor vergüenza; y Ramsay, aunque pierde la batalla de los bastardos, no muere a manos de Jon, sino de Sansa, que lo encierra en las perreras para que sus propios sabuesos lo devoren. Si el héroe corre el peligro de que los villanos escapen y puedan reorganizarse para atacar de nuevo; en esta serie, tanto héroe como villanos, rara vez tienen una segunda oportunidad.

En cuanto al arquetipo de héroe, como hemos mencionado, podemos ver indicios que se manifiestan en muchos de los personajes. Sin embargo, la mayoría de ellos no llega a completar su viaje y a confirmarse como héroe, bien porque mueren antes de conseguirlo, bien porque necesitamos incluir el final de la serie para poder analizarlos. Entre ellos, los casos más relevantes son los de Jon Nieve y Daenerys Targaryen; ambos han iniciado el viaje del héroe y se encuentran en el camino de regreso, pero no podemos aún definir qué variante del héroe son, ni sin llegar a alcanzar tal estatus. De la misma manera, Jaime Lannister, Sandor Clegane el Perro, Samwell Tarly, Jorah Mormont y Podrick Payne podrían considerarse antihéroes, pero sus viajes no han concluido aún.

Otra figura que aparece con frecuencia junto a los héroes es la del embaucador, normalmente como alivio cómico (Vogler, 2002). Así encontramos a Bronn, primero acompañando a Tyrion y después a Jaime; al propio Jaime, que se pone la máscara de embaucador con Brienne; o Davos y Sam respecto a Jon Nieve. No obstante, la máscara

que en alguna ocasión se ponen todos los personajes de *Juego de Tronos* es la de figura cambiante; salvo contadas excepciones, a saber: Ned Stark, Robb Stark, Bran Stark, Brienne de Tarth, Podrick Payne, Robert Baratheon, Barristan Selmy, Gusano Gris, Missandei, y Samwell Tarly.

Ahora bien, además del análisis morfosintáctico realizado, hemos llevado a cabo otro de carácter semántico que indica cierta recurrencia de temas mitológicos y palimpsestos en forma de transformación simple. Si comprobamos las analogías existentes entre las subtramas de los personajes de *Juego de Tronos* y las de los personajes de la mitología clásica, podemos hallar algunas concordancias.

Tabla 28. Concordancias entre personajes de la serie y personajes mitológicos

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS			
Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
Stannis Baratheon	Hermano del Rey Robert	Hermano de Menelao	Agamenón
	Poco querido por su familia, salvo por su hija, Shireen	Poco querido por su familia, salvo por sus hijos Orestes y (en especial) Electra, que lo vengan	
	Apoya a su hermano en la Guerra del Usurpador	Apoya a su hermano en la Guerra de Troya	
	Sacrifica a su hija para lograr un clima favorable en la guerra (deshielo)	Sacrifica a su hija para lograr un clima favorable en la guerra (vientos)	
	Tras sobrevivir a la contienda, es asesinado	Tras sobrevivir a la contienda es asesinado	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS			
Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	por una mujer (Brienne de Tarth)	por una mujer (Clitemnestra)	
Lysa Arryn	Esposa de Jon Arryn, señor del Valle	Esposa de Agamenón, rey de Micenas	Clitemnestra
	Hermana política de Lyanna Stark	Medio hermana de Helena de Troya	
	Junto a su amante, Meñique, conspira para asesinar a su marido	Junto a amante, Egisto, conspira para asesinar a su marido	
	Se casa con John Arryn como castigo por haber tenido relaciones con Meñique	Se casa con Agamenón como castigo, a éste, por haber asesinado a su primer marido	
Raeghar Targaryen & Lyanna Stark	El príncipe Raeghar corona a Lyanna Stark como Reina del Amor y la Belleza en el Torneo de Harrenhal	El príncipe Paris otorgó la manzana dorada a Afrodita, coronándola como la diosa ganadora en el concurso de belleza	Paris & Helena
	Raeghar secuestra a Lyanna y se la lleva a desembarco del Rey	Paris rapta a Helena (recompensa de Afrodita) y se la lleva a Troya	
	Lyanna era la prometida de Robert Baratheon	Helena era la esposa de Menelao	
	El rapto desencadena la	El rapto desencadena la	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS

Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	Guerra del Usurpador, en la que Robert conseguirá el Trono de Hierro	Guerra de Troya, en la que Troya sucumbirá ante los aqueos	
Rickon Stark	Rickon prevé los acontecimientos antes que su hermano Bran, pero nadie le hace caso	Cassandra, hermana de Paris Héctor, es condenada por Apolo a tener visiones que nadie atenderá	Cassandra
	Rickon prevé la muerte de familia	Cassandra prevé la caída de Troya y la muerte de Agamenón (y de sí misma) a manos de Clitemnestra	
	Acaba prisionero de Ramsay Bolton, quien destruyó y se apropió de su hogar.	Acaba como esclava de Agamenón, después de que este venza en la Guerra de Troya y destruya su hogar.	
Qyburn	Qyburn era un maestro de la ciudadela que empezó a realizar prácticas poco ortodoxas para averiguar como evitar la muerte	Asclepio era el dios de la medicina y sanador venerado en toda Grecia	Asclepio
	Es expulsado de la ciudadela por intentar	Es castigado por Zeus al adquirir el poder de	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS			
Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	revertir la muerte	resucitar a los muertos	
	Resucita a La Montaña	Resucita a Hipólito	
Walder Frey	Se come a sus hijos (servidos por Arya Stark)	Se come a sus hijos (servidos por Atreo)	Tiestes
	Mata a su Rey (Robb Stark) y familiar político, para obtener el dominio de Aguasdulces	Mata a su medio-hermano Crisipo para obtener el trono de Olimpia	
Loras Tyrell	Renly Baratheon se enamora de él y se lo lleva, primero a Desembarco del Rey, y después a su campamento cuando reclama el Trono de Hierro	Zeus se enamora de él y se lo lleva al Olimpo	Ganímedes
	El menor de los hijos de Mace Tyrell	El menor de los hijos de Tros y Calírroe	
	Originario de Altojardín (donde, según personajes se tiene una visión más relajada respecto a la homosexualidad)	Originario de Troya (cultura prehelénica cuyo mito, según Platón, justificaría las tendencias homosexuales de esta zona, que más tarde adoptaría Grecia)	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS

Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	Mace Tyrell apoya la pretensión de Renly al trono y lo casa con su hija Margaery (que sabe que mantienen una relación), además Lady Olenna habla del asunto restándole importancia, lo que indica que la familia de Loras no condenaba la relación.	Zeus regaló a su padre unos caballos divinos y le aseguró que ahora Ganimedes era inmortal y vivía en el Olimpo. Podría indicar el consentimiento paterno.	
	Es considerado como el más apuesto de los caballeros de poniente (Torneo de la Mano)	Es considerado como el ideal de belleza masculina	
Ramsey Bolton & Hediondo	Ramsey es un sociópata	Pigmalión es un misógino	Pigmalión & Galatea
	Crea a alguien hecho a su medida (literalmente, pues lo mutila) que viva para servirlo	Crea a la “mujer perfecta” que viva para satisfacer sus deseos	
	“Crea” a Hediondo a partir de Theon Greyjoy	Crea a Galatea a partir de una estatua	
Robert Baratheon	Robert inicia la guerra del Usurpador para rescatar a su amada Lyanna	Orfeo desciende al inframundo a rescatar a su amada Eurídice	Orfeo

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS

Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	Lyanna muere durante la guerra y nunca regresa con Robert	Eurídice nunca llega a salir del Hades, pues Orfeo se vuelve a mirarla antes de escapar y pierde la oportunidad de rescatarla	
	Robert pasa los años que le quedan llorando su amor perdido (incluso en su noche de bodas con Cersei suspira su nombre)	Orfeo se pasa el resto de su vida vagando por los boques como alma en pena	
Oberyn Martell	Símbolo del hedonismo	Símbolo del hedonismo	Dionisio
	Aventurero, libertino, busca el placer.	Simboliza la búsqueda del placer en todas sus formas: el libertinaje, las sensaciones intensas, el placer de lo prohibido, las drogas, etc.	
Shireen Baratheon	Hija del (pretendiente) rey Stannis Baratheon	Hija del rey Agamenón	Ifigenia
	Sacrificada para que el dios rojo derritiera las nieves que impedían el avance hacia Invernalicia	Sacrificada para que los dioses hicieran soplar vientos favorables para que las naves griegas partieran al sitio de Troya	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS			
Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	Melisandre advierte a Stannis que es la única forma de avanzar	Un adivino señala que es la única solución	
Margaery Tyrell	Representa el conflicto entre la ley civil y la ley natural	Representa el conflicto entre la ley civil y la ley natural	Antígona
	Su delito es mentir frente a los dioses respecto a si conocía o no las tendencias depravadas de su hermano Loras	Su delito es enterrar a su hermano Polinices, que había sido considerado traidor	
Brienne de Tarth	Mujer guerrera	Diosa guerrera	Artemisa
	Virgen	Virgen (y diosa de la virginidad)	
	No necesita recurrir al sexo para lograr su objetivos; los consigue con su fuerza y honor (se ve la confrontación con Cersei por el afecto de Jaime)	A diferencia del prototipo opuesto (mujer fatal), no necesita recurrir al sexo para conseguir sus objetivos	
	Vive sola, sin necesidad de nadie, y menos de hombres	Vive sola en el bosque, autosuficiente	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS

Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	El emblema de Renly Baratheon es el venado (Brienne es su guardia personal y éste es su leitmotiv más importante a lo largo de la trama)	El ciervo es su atributo	
Catelyn Stark	Prototipo de esposa (en contraposición a Cersei)	Diosa del matrimonio	Hera
	Todo lo que hace, es para procurar el bien de su marido y/o de su familia	Procura satisfacer a los demás (en especial a su marido) antes que a sí misma	
	Considera un insulto que Ned Stark tuviera un bastardo durante la guerra, pero no es capaz de reprochárselo a él	Ante las infidelidades de su marido, es celosa y vengativa (hacia las terceras personas, nunca hacia Zeus)	
	Odia a Jon Nieve por ser el hijo ilegítimo de Ned	Odia a Heracles por ser el hijo ilegítimo de Zeus	
Daenerys Targaryen	Periplo para regresar a Poniente	Periplo para regresar a Ítaca	Odiseo
	Huye de su hogar por la guerra del Usurpador	Abandona su hogar por la Guerra de Troya	
	En su ausencia, el trono	En su ausencia, su casa se	

CONCORDANCIAS ENTRE PERSONAJES DE LA SERIE Y MITOLÓGICOS			
Personaje de <i>Juego de Tronos</i>	Características similares del personaje de Juego de Tronos	Características similares del personaje mitológico	Personaje mitológico
	ha sido ocupado y las distintas casas de poniente se pelean entre ellas por el poder	ha infestado de pretendientes que quieren a su mujer y su palacio	
	En el camino deja a varios amantes	En el camino deja a varios amantes	
	Está tentada a abandonar su propósito (quedarse en Meereen reinando)	Está tentado a quedarse con Circe y con Calipso y no regresar a casa	
	Ella misma se convierte en un caballo de Troya para derrotar a todos los Khals y que todos los Dothrakis se unan a su ejército	Es el maquinador del Caballo de Troya	

Fuente: Elaboración propia

Como podemos ver en la Tabla 28, existen numerosas similitudes entre los personajes que aparecen en la serie y los que han poblado la mitología clásica desde hace siglos. El caso de Daenerys es uno de los que mejor representa la esencia de la Odisea de Homero; el anhelo del retorno al hogar, después de haberse visto obligada a abandonarla –por una guerra que, en el fondo, les es ajena a ambos– y los obstáculos que el periplo depara.

El caso de Qyburn como Asclepio resulta interesante, pues demuestra no solo la obsesión por imitar al Creador y ser capaz de dotar de vida a un ser inerte, sino que hace hincapié en el castigo que de ello deviene. Un mito similar es el de Pigmalión y Galatea, que aparece en Ramsay y que ha sido llevado al cine con anterioridad –My fair lady, Vértigo, Pinocho– como el creador enamorado de su criatura. Pero Qyburn no siente afecto por ella, sino fascinación por los misterios de la vida –y de la muerte–, siendo algo más parecido a Frankenstein.

El palimpsesto en Walder Frey, si bien dura apenas 3 secuencias, es un buen ejemplo de lo que la transformación simple simple representa: un crimen similar, una motivación semejante, un castigo idéntico. El palimpsesto se aprecia casi al mismo nivel en el caso de Stannis y Shireen, en relación con Agamenón e Ifigenia. Si bien aquí ocupa mayor número de secuencias que en el caso de Walder Frey y se expone con profundidad el conflicto que plantea para el héroe tener que sacrificar a su propia hija para lograr el favor del Dios de Fuego. Agamenón lo hizo para conseguir vientos favorables en el Áulide, y Stannis para lograr el deshielo, pero ambos requieren de un sacrificio de su propia sangre que propicie una condición climatológica que permita partir a la guerra. En ambos casos, este sacrificio es posterior a una ofensa divina: Agamenón cazó a un ciervo sagrado de Artemisa, mientras que Stannis asesinó con magia de sangre a su propio hermano –cuyo emblema es un ciervo–. Tanto uno como otro son héroes trágicos que encuentran su fin a manos de una mujer, su némesis, que viene a confrontarlos con las consecuencias de sus crímenes.

En cuanto a los temas del mito que aparecen en el global de la serie, en la siguiente figura podemos ver cuáles tienen mayor peso.

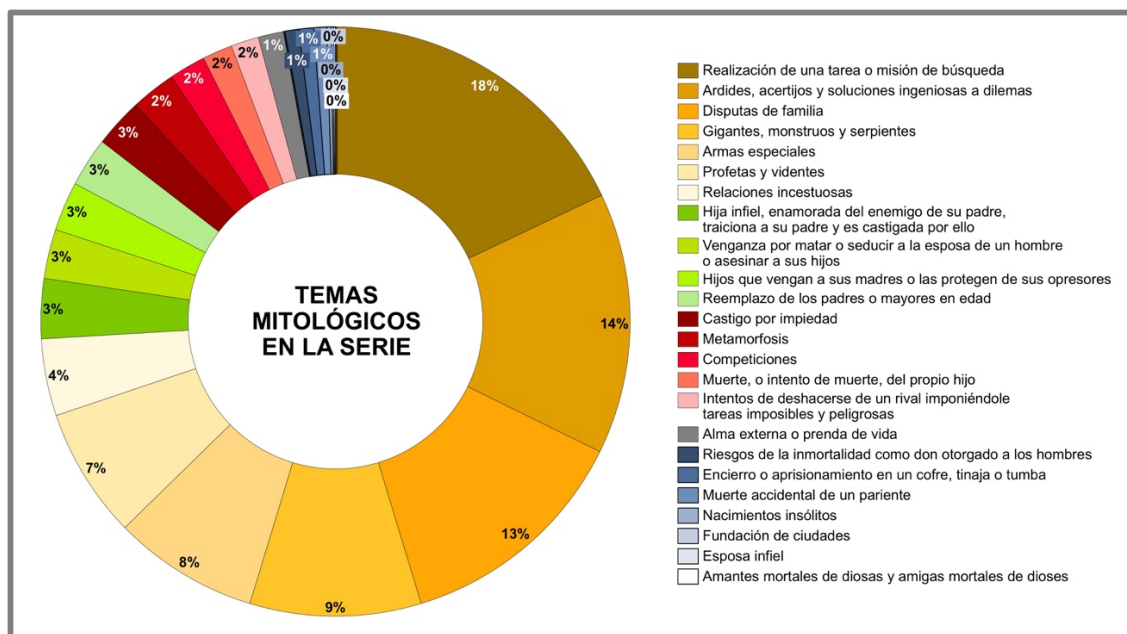


Figura 80. Temas del mito en *Juego de Tronos*. Fuente: Elaboración propia

Como podemos apreciar en la Figura 80, el tema que más aparece es el de Realización de una tarea o misión de búsqueda (18%), seguido de Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas (14%), Disputas de familia (13%), Gigantes, monstruos y serpientes (9%), Armas especiales (8%) y Profetas y videntes (7%). Si lo comparamos con aquellos que aparecen en los 4 héroes analizados, vemos cómo la mayoría de ellos coinciden. Así, podemos afirmar que el tema más recurrente en la serie, es uno propiamente heroico. Los temas que, además de heroicos, introducen la fantasía, también tienen gran relevancia; así como el cariz humano y terrenal que introduce el tema de Disputas de familia.

El único tema que, como vemos, aparece repetidamente en la ficción y no así en los héroes analizados es el de Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas. Bien es cierto que no aparece recogido en la Tabla 24, pues es un tema que no está presente en Bran. Sin embargo, aunque sí aparece en Stannis y Ned, ellos no son los que traman el ardid. Quien sí lo hace, y con gran acierto es Tyrion, siendo el segundo tema más presente en este personaje. Esta diferencia radica fundamentalmente en el tipo de héroe que representa cada uno, y la mayoría de los que aparecen en *Juego de Tronos* no son héroes ingeniosos, sino guerreros. Hacen uso de la fuerza o de la magia, pero rara vez

de la astucia. Así, este tema se presenta muy relacionado con otros arquetipos, como las figuras cambiantes, los guardianes del umbral y las sombras. Los mejores exponentes del tema son Meñique, Varys, Tywin y Cersei; aquellos que entienden la naturaleza de Poniente y saben jugar al juego de tronos.

Si comparamos la correlación existente entre la representación de algunos de los exponentes de los temas del mito y la respuesta que la audiencia ha tenido en términos de rating, podemos ver que existe una tendencia. Para analizarla, hemos elaborado un gráfico que recoge cuántas veces aparece cada tema del mito en los episodios con mayor rating de cada temporada, a saber: 1x09, 2x07, 3x09, 4x06, 5x08, 6x09 y 7x04. En las temporadas en que dos capítulos han tenido el mismo rating, se ha dado prioridad a aquél con mayor número de votos.

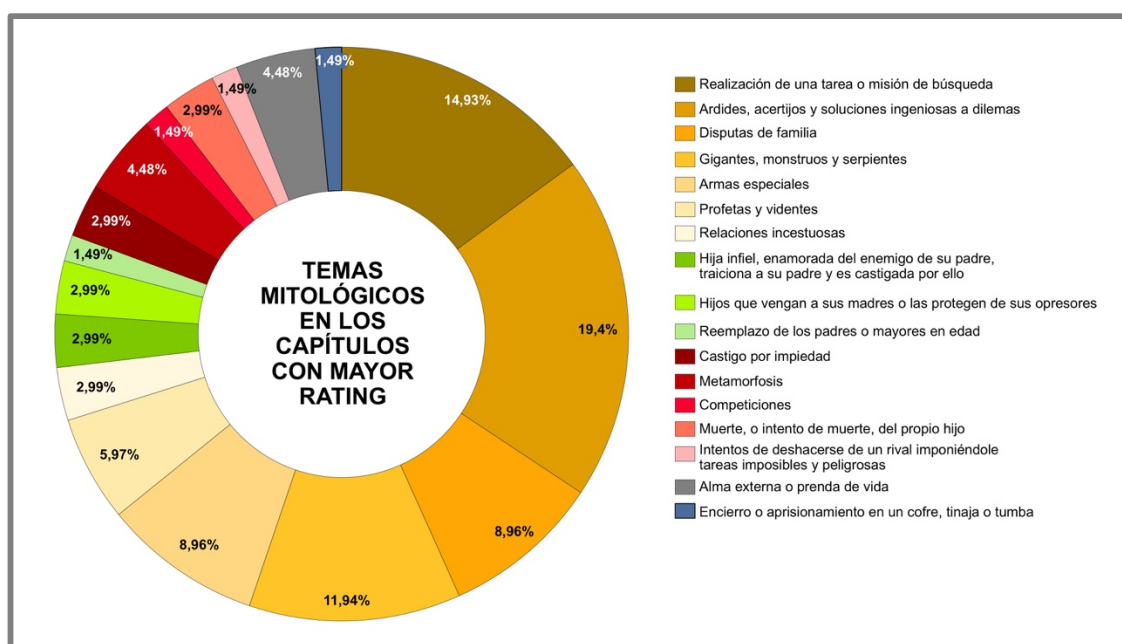


Figura 81. Temas del mito que aparecen en los capítulos con mayor rating de cada temporada. Fuente: Elaboración propia

De los datos que arroja el gráfico de la Figura 81, lo primero que podemos constatar es que los 6 temas que más aparecen en la serie en su conjunto, suman más del 70% del total de los temas representados en los capítulos con mayor rating. Esta cifra es muy ligeramente superior al total que ocupan estos 6 temas en el global de la serie. Ahora

bien, si atendemos al peso que tiene cada tema en concreto, vemos que el que más aparece aquí es el Ardid, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas; un tema que en la figura anterior ocupaba la segunda posición, con un 14%. Vemos, por tanto, una diferencia porcentual de más de 5 puntos. Disputas de familia, por su parte, baja de un 13% a un 8,96%. Gigantes, monstruos y serpientes sube de un 8% a un 11,94%. De esta forma, vemos que los dos temas que más suben respecto al global denotan un gusto de la audiencia por los seres fantásticos y por la resolución de conflictos a través del ingenio.

5. CONCLUSIONES

In this section the answers to the questions that led to the present study will be presented. Therefore, we have to address the most important point of the work: to confirm or reject the premises that guided and shaped this research.

Throughout the analysis, models have been developed that go in depth in the study of the myth present through the heroes of *Game of Thrones*. These models reflect the existence of the myth in the structure of the creation of the character and in the narrative structure of the development of its plot –morphosyntactic level–; as well as in the different transformations that the hero can suffer and the mythological themes around which the plots and subplots of the series -semantic level- are elaborated. Analysis carried out on the proposed selection of heroes, as well as the global analysis of the work, shed light on the survival of the myth and the way in which it has been renewed and adapted to the new audiences and its tastes. The research carried out can be used to propose which mythological themes are best received by the public, which types of heroes are more attractive, and how to build a good story based on the Hero's journey.

This thesis is, therefore, a point of view to consider when creating new audiovisual works, keeping in mind how the palimpsest is a good base on which to build a story that excites, captures and turns out to be novel for an audience that, deep down, enjoys experimenting over and over again the same structures and themes that are universal to all cultures.

From now on, we will proceed to check the fulfillment of the goals and to test the proposed hypotheses, since these two elements of the research design block determine all the work carried out. Next, we will expose the general conclusions derived from the process; those that had not been considered at first but, in light of the analysis made, have become relevant.

5.1. COMPLIANCE WITH OBJECTIVES

All research work should at least have one goal to achieve, since this largely determines the direction and orientation of the work. Having designed the relevant methodological tools, is time to evaluate whether the results match or not to the fulfillment of the set objectives.

5.1.1 Compliance/Fulfillment with General objectives

a) Analysis of the survival of the classical myth, particularly the heroic one, in the audiovisual culture of the 21st century, more specifically, in *Game of Thrones*, one of the fictions series with greater relevance in western guides, and which has won more awards in the history of television.

In fact, we have met with the general objective of the research, since we have studied a sample of 4 heroes, representative of each variant of the archetype, whose importance in the plot has been confirmed. All of them, as it has been proven, have begun the hero's journey, have undergone transformations of the hero and develop a series of plots in which themes of the myth are presented.

Thus, we can say that the analysis meets the general objective and sheds light on the shape and the background in which the classical myth has survived in the series in question.

5.1.2 Compliance/Fulfillment of the Specific Objectives

b) To know to what extent the narrative of *Game of Thrones* drinks from mythical structures.

This specific objective is fulfilled through the morphosyntactic analysis applied to the four proposed heroes. Thus, as Propp (1985) established morphology of the tale, based

on Russian folk tales, which later proved to be relevant for the fairy tales and *folktales* in general; we can see how the structures of western mythology are applicable in contemporary audiovisual products. The study of the journey of the hero of Vogler (2002) applied to the heroes of *Game of Thrones* responds to this objective.

c) Analyze if the archetypes present in the current collective unconscious, represented in *Game of Thrones*, are original and of mass culture, or is a perpetuation and renewal of classical mythology.

This objective is the analysis of the archetypes in the characters that appear in the series. Although many authors have addressed the issue and each set up a classification of the different archetypes; taken from Vogler (2002), which directly affect the hero's journey, determine how such immanent forces acting on each of the stages have not changed substantially since the mythological narration. Its appearance can be upgraded, as well as their motivations, even the moral code can be subverted based on the culture is directed to; but the forces they represent are essentially the same.

d) Review mythological themes which persist in audiovisual culture through *Game of Thrones*.

The study of the presence of the themes of the myth of Kirk (2006), as well as relationship with one or another character and audience ratings, achieve this goal. Identifying which are the topics that have persisted in the current narratives, what sentiment it has caused in the audience and to what kind of character they have related to is essential in order to study the television culture but, moreover, for the sake of creating new content.

5.2. HYPOTHESIS CONTRAST

Prior to the analysis performed a series of hypotheses were formulated regarding the presence in content, and form of the myth in contemporary audiovisual culture taking *Game of Thrones* as a representative series of the third golden age of the television.

Having considered the archetypes, the hero trips, transformations of the hero and myth topics that appear in the series at a global level, and 4 heroes - Ned Stark, Bran Stark, Tyrion Lannister and Stannis Baratheon - at a particular level, then we proceed next to the hypotheses test.

5.2.1. Main hypothesis contrast

a) The myth of the hero has endured over time and is part of the culture of mass society in the twenty-first century society expressed in *Game of Thrones*.

It is confirmed, since the narrative of *Game of Thrones* is built around the journeys of the various heroes. Among the 10 characters with the largest presence along the first 7 seasons, at least 7 are ascribed to the archetype of the hero; These include Bran, and Tyrion, as the second with more presence in the series, as the only one who has completed his journey. Among those who have a lesser presence, there are also characters that correspond to the category of hero, in any of its forms, as it is the case of Stannis Baratheon. Finally, we check the first character which identifies the viewer, which guides the narration from the first episode, is Ned Stark, a classic hero archetype.

5.2.2. Secondary hypothesis contrast

b) The palimpsest of the classical myth, in the form of simple transformation, manifests itself in *Game of Thrones*

It is confirmed, since we have seen the presence of classical myth topics in the series, as well as the changes suffered by the hero, already defined by Campbell (1959). In addition, we have been able to appreciate manifest cases, which directly relate to some of the subplots of *Game of Thrones*, with those of mythological characters.

Thus, we see how Stannis Baratheon updates the story of Agamemnon, as he supports his brother's war, sacrifices his own daughter to achieve the support of the gods. He is a character which arouses little sympathy in the public and dies at the hands of a woman who executes him for his crimes. Catelyn Stark embodies Hera, goddess of marriage not only in her motivations but especially in the self-confessed hatred to Jon Snow as a symbol of her husband's infidelity. *The Odyssey*, one of the best known and most widespread works of classical antiquity, is also reflected in Daenerys' journey through the Bay of Slaves and her persistent effort to return home.

c) The palimpsest of classical myth, in form of indirect transformation or imitation, is manifested in *Game of Thrones*

It is fully confirmed since we have found that the structure of the hero's journey continues in force, and if it fails to be completed by each and every one of the heroes, that there are numerous characters that start it and run through its stages; respecting the structure of the adventure proposed by Vogler.

d) The classic hero has been transformed into the contemporary series

It is confirmed, as we see that most of the characters in *Game of Thrones* do not adhere to the classic hero archetype and, are not those who enjoy greater role throughout the series. Among analyzed characters, Tyrion is the one who has more presence, with 268 scenes, and represents a wounded anti-hero/hero; confirming trends which pointed in the theoretical framework about the evolution of the hero in the third golden age of television. Also worth noting that Peter Dinklage, who plays him, has been the most rewarded actor for the same character in the Emmy Awards - tied with Bryan Cranston, by Walter White in *Breaking Bad*-, attaining 3 prizes in this contest and a total of 7 nominations by its interpretation of Tyrion Lannister.

e) The myth is more noticeable on characters with more development in the plot

It is rejected, since we have not been able to find a relationship between the number of scenes involving the heroes and the extent in which they developed their journey. Thus, Tyrion appears almost twice as much as Bran and is still in the tenth stage of its journey, while Bran has already completed it. In the same way, other characters who have great presence, but could not be analyzed for not having completed the series, have begun the journey of the hero and are in some of the stages. Some examples of these are: Jon Snow, with 283 scenes; Daenerys Targaryen, with 222 scenes; Jaime Lannister, with 181 scenes; or Jorah Mormont, with 153 scenes.

f) Mythological themes influence the ratings

It is rejected, because we have not obtained a conclusive result. We have verified that, in the episodes with better rating of each season, the predominant theme is tricks, riddles and ingenious solutions to dilemmas, rising by 5 points compared to the overall series. In these episodes we also see that the subject of giants, monsters and serpents gains importance, but the data does not allow us to determine if these topics truly influence the rating or if it is due to other reasons.

Best rated episodes are:

- 1x09: Ned Stark is executed.
- 2x07: Daenerys stolen their dragons in Qarth and Theon hang two bodies charred in Winterfell, making them pass through Bran and Rickon.
- 3x09: Robb is killed at the Red Wedding.
- 4x06: Tyrion is tried for the murder of Joffrey.
- 5x08: Jon confronts the King of Night in Austere House.
- 6x09: Jon and Sansa face Ramsay Bolton in the Battle of the Bastards.
- 7x04: Daenerys destroys Tyrell and Lannister hosts.

Therefore, we cannot conclude whether the rating responds to the themes of the myth that predominate or other factors such as the epic sequences or the surprising script twists.

5.3. GENERAL CONCLUSIONS

At this point, the established hypothesis have been confirmed and rejected. However, we should mention a number of factors that have been discovered in the light of the analysis and which function as general conclusions, even when they were not considered in the initial phases of the study.

In the first place, we have seen how not being able to complete the journey, dying in the Odyssey is no exculpatory to categorize a character as a classical hero, Ned Stark represents such archetype, not only in its qualities but in the identification the public feel with it. While Ned had already reached the category of hero, the trigger for the series presents a new mission that he fails to complete, but his death is a sign of his heroism: the sacrifice.

On the other hand, we have observed how the presence of the character does not determine the extent in which advances in their journey of the hero, but what we have found is a relationship between the presence and the simple transformation of the myth. Thus, we can point out that the characters with the least number of scenes and, therefore, with less development in the plot, are easier to identify with mythological characters in particular. In exchange, characters with greater presence, being more complex, do not represent a form of simple transformation, but they drink from several sources, giving rise to original characters.

As for the themes of the myth that have appeared most frequently, is interesting to see how tricks, riddles and ingenious solutions to dilemmas not only dominates the episodes with better rating, but that, moreover, is not a topic that appears directly in the heroes who presents the series. Except in case of Tyrion, in whose plot is a weight issue, this issue appears most frequently in relation to guardians of the threshold and shadows, which induces to consider the importance of these figures no longer as archetypal forces, but as well-defined characters with their own motivations and some level of prominence.

As a global conclusion, we can with all certainty affirm the presence of myth in *Game of Thrones*, both at the morphosyntactic level, as it has been shown how the heroes have followed the stages of the journey of the hero; as a semantic level, highlighting the wide acceptance and dissemination which even today are the themes of the myth that have been populating the collective imagination since the dawn of the narrative. The palimpsest is thus confirmed, showing an update that responds more to currents of the industry and the public taste for the characters in grey scales, than to a reformulation of their content or structure.

6. DISCUSIÓN

Como todo estudio, el presente no ha estado exento de complicaciones y limitaciones. En este punto abordaremos aquellas cuestiones que han dificultado el análisis del objeto de estudio, a fin de comprender cómo estas han influido en su desarrollo y valorar las consecuencias generadas.

Como afirma Losada (2015) “La interpretación del relato mítico es ardua, si no imposible, cercenada de la dimensión trascendente que el mito imprime en la vida humana. No es posible desligar de manera absoluta una trascendencia de la estructura del mito” (p.12). El mito se va transformando y adaptando a medida que encuentra nuevos públicos a los que hacer llegar su mensaje, pero mantiene su estructura.

Ser capaz de captar, en toda su magnitud, hasta qué punto aparece y, sobre todo, hasta dónde se remonta, resulta una tarea difícil que completar a lo largo del desarrollo de una tesis, cuando no a lo largo de una vida. No por ello, sin embargo, debemos cejar en el empeño de analizar estas transformaciones; pues, como ya sentenciara Orwell en 1984, quien controla el pasado, controla el futuro.

6.1. ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos son ciertamente satisfactorios en la medida en que los objetivos de la investigación se han visto cumplidos; pudiendo comprobar cómo, efectivamente, el mito, en especial el heroico, pervive en la serie *Juego de Tronos*, tanto a nivel morfosintáctico como semántico. El palimpsesto se ha confirmado, por tanto, en sus dos variantes: transformación simple y transformación indirecta.

Ahora bien, el primer apunte que debemos realizar a la hora de analizar los resultados obtenidos es que se trata de un análisis incompleto. La imposibilidad de analizar la totalidad de la serie, dejando fuera la última temporada por haber retrasado esta un año su lanzamiento, nos ha dejado una muestra sesgada. El mito se presenta rara vez en una sola secuencia. Para inferir verdaderamente cómo las motivaciones de un personaje, su

arco de transformación, las consecuencias de sus acciones y, en definitiva, las etapas del viaje que realiza, se corresponden con una estructura o referente mitológico, debemos analizar la totalidad de su trama, desde una visión de conjunto. Solo así es posible identificar a qué arquetipo responde y cómo desarrolla su viaje.

La 8ª y última temporada de la serie, que se ha estrenado en abril de 2019, servirá para determinar qué tipo de héroe son algunos de los personajes protagonistas, aún sin clasificar, y, sobre todo, para culminar o dejar incompletos los viajes iniciados.

Cabe incidir en el hecho de que, por una cuestión de plazos, ha sido imposible incluir el análisis de la 8ª temporada, pero sí que se ha visionado. De este visionado preliminar – al que no hemos aún aplicado las herramientas metodológicas que se han utilizado para analizar las otras siete temporadas– podemos resaltar dos cuestiones: 1) se confirma el arquetipo propuesto para Tyrion y 2) se confirman el arquetipo, las etapas del viaje y las transformaciones del héroe que se han postulado para Bran. Los restantes héroes analizados, al haber muerto ya dentro de las temporadas que abarca este estudio, no sufren alteraciones.

De entre los héroes que hubiésemos querido incluir en este estudio, por ser protagonistas de sus tramas y por recaer en ellos gran peso de la trama global de la serie, son Jon Nieve y Daenerys Targaryen, el héroe y la heroína con más presencia en la serie –283 y 222 secuencias, respectivamente–. En el Anexo V del presente estudio se podrán revisar las tablas de sus viajes del héroe, aún preliminares. Sin embargo, creemos que lo más determinante antes de abordar el análisis de estos personajes es dilucidar qué tipo de héroe es cada uno, ya que en la última temporada van a verse conflictos y revelaciones que pueden cambiar por completo su categoría heroica.

A tenor de esto, cabe resaltar la complicación que ha supuesto la cuantificación de presencia de los héroes en la serie. No sólo por la abundancia de personajes con desarrollo y tramas propias, y por la extensión de la obra –67 episodios de 1 hora de duración aproximadamente–, sino por determinar qué unidad utilizar y qué criterio seguir ante los montajes paralelos o muy picado –como los enfrentamientos bélicos–.

Finalmente, se ha optado por contar como una unidad independiente aquella que mantiene tiempo y lugar; así, cada vez que encontramos a hablando con un personaje distinto en la misma sala (2x03) es una unidad distinta. Por el contrario, cuando vemos a Jon Nieve en el campo de batalla enfrentándose a los Bolton (6x09), es una única unidad, pues transcurre en el mismo espacio y tiempo.

Otra cuestión que nos ha resultado limitante a la hora de determinar qué héroes se incluían en la muestra: la ausencia de heroínas. *Juego de Tronos* no está exento de heroínas; de hecho, a medida que avanzan las temporadas hay un creciente número de personajes femeninos que inician su viaje y se adscriben a este arquetipo. Como ya indicase Meyer (2008), las heroínas hoy en día comparten categoría y funciones con los héroes. En el mismo sentido, Vogler (2006) considera que, aun cuando se suele hablar de *héroe*, este arquetipo puede manifestarse por igual en personajes masculinos o femeninos; no como se ha entendido la heroína en la mitología clásica, sino como personajes análogos que personifican la misma figura.

Nuestro análisis, por desgracia, no incluye ninguna heroína. Esto se debe, como hemos dicho, a que la principal heroína que presenta la serie es Daenerys Targaryen, pero de momento presenta un viaje y una categorización incompleta. Otras heroínas podrían ser Arya Stark –con 237 secuencias– o Brienne de Tarth, un personaje femenino que, si bien no tiene tanta presencia, resulta fundamental en el desarrollo de las tramas de otros personajes, podría considerarse como un héroe catalizador, en la medida en que provoca el cambio en otros –principalmente en Jaime– y es, junto con Ned Stark y Jon Nieve, el personaje que más ejemplifica la misión del héroe: proteger y servir.

Determinar el grado de identificación también ha sido una ardua tarea. En primer lugar, porque supone analizar un punto que alude directamente a los sentimientos generados en la audiencia y cuantificar las emociones del espectador resulta difícil. Optando por seguir el criterio que otorga mayor identificación al protagonista, o personaje con más presencia, también se nos planteaba una situación controvertida: el primer protagonista muere en la primera temporada. Así, consideramos más prudente analizar la presencia en términos absolutos y relativos, y entender a cada héroe como protagonista de su

propia historia, dentro de un relato macro en el que se van fundiendo, interconectando y resolviendo a medida que se acerca el desenlace.

Finalmente, en lo que a las hipótesis se refiere, no todas han sido confirmadas. La que postulaba la influencia del tema del mito en los ratings parecía, a priori, un hecho incontestable; sin embargo no hemos hallado relación concluyente entre ambos datos.

Las que sí han sido confirmadas, tampoco han estado exentas de dificultad. La primera y fundamental ha sido determinar qué es el mito y cómo verlo. A nivel morfosintáctico ha sido más sencillo, dando el amplio recorrido que tenía el viaje del héroe tanto en Campbell como en Vogler, pero a nivel semántico ha supuesto una mayor complicación. Hallar el palimpsesto a nivel de transformación simple ha resultado, paradójicamente, más difícil que encontrarlo a nivel de transformación indirecta. La complejidad de este estudio radica en la abundancia de fuentes en lo que al mito se refiere, así como en la multitud de variantes que se han escrito en torno a las mismas historias; de esta manera, la Clitemnestra de Sófocles no es la de Eurípides. Esta disyuntiva se ha solventado siguiendo la opinión de Lévi-Strauss (Kirk, 2006) que apunta que todas las versiones del mito constituyen el mito. Por ende, tanto la obra de Eurípides como la de Sófocles –o cualquier otro de los autores clásicos– nos presenta una base susceptible de palimpsesto.

6.2. APORTACIONES

Este estudio presenta una visión novedosa a la hora de construir personajes y tramas en el relato de las series televisivas. Las estructuras y temas mitológicos, precisamente por constatar su pervivencia, no son novedosas en sí mismas, pero las adaptaciones que se hacen de ellas a los diferentes medios y formatos sí que pueden serlo.

Como hemos referido, Vogler sintetiza la obra de Campbell para adaptar las etapas del viaje a la escritura de guiones cinematográficos, exponiendo numerosos ejemplos en los que esta fórmula se ha utilizado con éxito: *Cowboy de medianoche*, *Extraños en un tren*,

Vértigo, *Encadenados*, *Doce del patíbulo*, *Bailando con lobos* o *Tiburón*, por citar solo algunos de ellos (Vogler, 2002). El autor, incluso, analiza cómo las diferentes etapas que él describe se corresponden con el desarrollo de la trama de *El Mago de Oz* (Vogler, 2002).

Pero el viaje del héroe del propio Campbell (1959) ya era un referente para muchos cineastas. De hecho destaca que el director de cine George Lucas, no solo utilizara la obra de Campbell como esquema para elaborar *La guerra de las galaxias* (1977)¹⁸, sino que incluso quiso conocer al escritor en persona¹⁹. Esta estructura ancestral, que Campbell no inventó, sino que observó en las narraciones de diversas culturas a lo largo y ancho del mundo, ha seguido vigente hasta nuestros días, como demuestra que casi cualquier héroe cinematográfico que se nos venga a la mente realiza su viaje, desde Superman hasta Harry Potter²⁰.

Dicho esto hemos de puntualizar algo: aunque guardan numerosas similitudes, no hay que confundir cine con series de televisión; de ahí que nuestro estudio se centre en este último formato, concretado en *Juego de Tronos*.

Si bien partimos de estructuras que ya se habían empleado y analizado en la mitología, la literatura y el cine, consideramos que su aplicación es igualmente válida para la ficción televisiva, que ha aumentado exponencialmente su calidad en los últimos años y alcanza cotas, tanto a nivel de crítica como de público, que nada tiene que envidiar a sus disciplinas predecesoras. Los resultados que presenta este estudio pueden servir de

¹⁸ Noticias recuperadas de internet el 03/06/2019: https://www.abc.es/cultura/cine/abci-influencias-secretas-star-wars-201512121946_noticia.html y <http://unpocodeliteraturacompartida.blogspot.com/2014/02/star-wars-y-joseph-campbell.html>

¹⁹ Noticia recuperada de internet el 07/06/2019: <http://www.artficciones.com/2017/12/cuando-george-encontro-joseph-i-el.html>

²⁰ Noticias recuperadas de internet el 07/06/2019: <https://serieslibrosypeliculas.wordpress.com/2010/12/20/el-viaje-del-heroe-de-harry-potter/> y <https://soyestefaniaferrero.wordpress.com/2018/10/19/viaje-del-heroe-harry-potter-y-la-piedra-filosofal/>

punto de partida a showrunners, guionistas y productores a la hora de crear nuevas obras que atrapen al espectador apelando al inconsciente colectivo.

Si, como afirma Cersei, “el poder es poder” (2x01), en el audiovisual, el relato es el relato. La cinematografía seguirá su camino imparable, mejorando su técnica a una velocidad vertiginosa; los VFX presentarán elementos tan integrados en la composición que será difícil, aun para el ojo entrenado, diferenciar qué se ha grabado y qué se ha generado por ordenador. Y, sin embargo, todo avance técnico será inútil si no sirve como lienzo para plasmar una buena historia. Este estudio sirve, precisamente, para identificar cuál es la estructura de una buena historia; para hacer que quienes lo sigan vayan sobre seguro a la hora de plantear las etapas del viaje del héroe y definir los arquetipos. El éxito que ha tenido *Juego de Tronos*, no solo confirma que las estructuras del mito siguen vigentes, sino que reafirma la trascendencia que tienen los mitemas y los arquetipos en el inconsciente colectivo. La verdadera seña de originalidad está en contar las mismas historias que el espectador lleva oyendo toda su vida y conseguir que se perciban como novedosas.

6.3. NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

A partir de este estudio surgen diversas líneas de investigación. El presente trabajo ya plantea cuestiones que han quedado sin resolver y sobre las que se podría profundizar una vez haya concluido la serie.

En primer lugar, se podría completar el análisis de todos los héroes que aparecen en la serie, en especial aquellos que gozan de mayor protagonismo y comprobar si efectivamente concluyen sus viajes del héroe y de qué manera lo hacen. Analizando la totalidad de la serie se podría determinar, asimismo, a qué variante del héroe pertenece cada uno, a fin de dilucidar cuáles son las que tienen mayor peso en el relato.

En segundo lugar, consideramos que sería sumamente interesante aplicar el mismo análisis propuesto a los personajes femeninos, para comprobar si se subvierten

finalmente o no los arquetipos de heroína clásica. Siguiendo esta línea, podría resultar valioso comparar no sólo como los personajes masculinos y femeninos cumplen el arquetipo sino, además, qué similitudes y diferencias podemos encontrar en sus viajes del héroe, transformaciones del héroe y temas del mito.

Relacionado con el tema de género, podría analizarse en qué medida aparece el palimpsesto, a nivel de transformación simple, en personajes masculinos y femeninos; qué mitos clásicos son los que se perpetúan en unos y otros, y de qué manera se transforman. Más allá del sesgo de género, tener una visión global del alcance del palimpsesto y de los mitos más recurrentes puede ser una línea interesante de cara a identificar las preferencias de la audiencia y plantearse el calado de ciertos mensajes a nivel sociológico.

Finalmente, consideramos que podría resultar enriquecedor ampliar el estudio a otras serie, a fin de comprobar si en otros géneros resulta igualmente válido y qué variantes se aprecian.

7. APLICACIONES

En este punto abordaremos las posibles aplicaciones del estudio que se ha llevado a cabo en esta tesis. Aunque los objetivos se centraban en el estudio del mito en el ámbito televisivo, más concretamente en *Juego de Tronos* como una serie referente de la *Quality Television*, los resultados obtenidos pueden ser de ayuda en otros campos. Tal y como la morfología del cuento de Propp (1985), basada en el estudio de cuentos populares rusos, se ha extendido a otras categorías y ha servido de base en disciplinas diversas, desde el *folktale* al cine; el análisis del mito en *Juego de Tronos* puede resultar útil a la hora de estudiar otros géneros de la ficción televisiva e incluso extrapolarse a otros productos e industrias.

La sociedad actual es eminentemente audiovisual. La imagen impera cada día más en las formas de comunicación humana. Desde la comunicación interpersonal que se ha visto influida por aplicaciones como Instagram, Facebook o Skype; a la comunicación publicitaria, que vive un momento de redefinición orientándose hacia el branded content. Desde la prensa, que se ha adaptado al panorama digital; hasta la televisión, cada día más enfocada al prosumidor de las plataformas VOD. Vivimos en la era del audiovisual, pero el poder es democrático. El mensaje ya no puede ser impuesto, porque los hábitos de consumo han cambiado. Como en sistema de representación indirecta, el público elige: otorga su confianza a un contenido durante un tiempo limitado y, si este no logra convencerlo en ese lapso, caerá en el olvido, será condenado al ostracismo. Así, los productores tienen ahora la delicada misión de empatizar con la audiencia y saber leerla, predecir sus reacciones y captar la dirección en que avanza su filosofía y cultura. Para esto precisamente resulta útil el análisis del mito. Saber qué mitos perviven, cuáles tienen buena acogida entre el público y de qué manera transformarlo con más éxito, se constituye como un punto de partida esencial a la hora de crear un contenido que implica una alta inversión y puede ser ignorado fácilmente si no seduce desde su primer episodio.

Otras industrias pueden servirse de este estudio, empezando por todas aquellas en las que la importancia del guion es manifiesta. Así, el cine bebe de la televisión tanto como

sucede a la inversa. El videojuego es otro campo que cada vez se ve más influido por la narrativa y la cultura televisiva y cinematográfica. No solo por los productos derivados que surgen inicialmente de una serie o película, sino porque la propia estructura del juego está cada vez más narrativizada. Como ha sucedido entre el cine y la televisión, la relación entre estos y el videojuego también es simbiótica: el videojuego sigue un guión y desarrollo propios del cine, a la vez que el cine o la publicidad incluyen la gamificación en su estructura –véase, por ejemplo, la película interactiva *Black Mirror: Bandersnatch*, producida por Netflix–.

La publicidad es otra de las industrias a las que puede servir este estudio. En primer lugar, partiendo de la planificación de medios, es decir, seleccionar dónde y junto a –o sobre qué– contenido ubicar una acción publicitaria en concreto. Pero, a tenor del auge del branded content, también puede servir para construir contenidos atractivos dentro de la comunicación publicitaria.

Recientes estudios han demostrado que las marcas icónicas vencen a la competencia no solo mediante la entrega de beneficios innovadores, servicios y tecnologías, sino forjando o recreando historias en profunda conexión con la cultura. No en vano el marketing alcanza nuevos segmentos de consumo gracias al mito. Las relaciones entre la lógica económica del consumo y el mito generan en consecuencia sorprendentes trasvases culturales.

(Losada, 2015, p.13)

Como afirma Losada, la buena comunicación de marca, aquella que impacta y genera memorabilidad, es la que domina el arte de contar historia. La televisión tradicional está en declive y los evitar un anuncio es tan fácil como añadir un bloqueador al navegador de internet; de esta manera, la generación de contenidos propios se está dibujando como el horizonte de la publicidad. El *storytelling* es hoy, más que nunca, un recurso al servicio de las marcas; y las estructuras mitológicas, un recurso al servicio de los contadores de historias.

8. FUENTES

8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alberich, E. (2014). *Héroes, Reyes y Mitos*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.

Amilburu, M. G., & Philosophica: Enciclopedia filosófica on line. (2010). Ernst Cassirer. Recuperado 2 mayo, 2019, de URL: <http://www.philosophica.info/archivo/2010/voces/cassirer/Cassirer.html>

Augé, M. (1998). *Hacia una Antropología de los Mundos Contemporáneos* (2ª ed.). Barcelona, España: Gedisa.

Balló, J., & Pérez, X. (2004). *La Semilla Inmortal. Los argumentos universales en el cine* (3ª ed.). Barcelona, España: Anagrama.

Balló, J., & Pérez, X. (2011). *La Semilla Inmortal. Los argumentos universales en el cine* (5ª ed.). Barcelona, España: Anagrama.

Barthes, R. (1999). *Mitologías* (12ª ed.). Madrid, España: Siglo veintiuno de españa editores s.a..

Bender, J. (director); (2016); *The Door (El portón)*; (capítulo 5 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Bender, J. (director); (2016); *Blood of My Blood (Sangre de mi sangre)*; (capítulo 6 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Benioff, D. y Weiss, D.B. (directores); (2013); *Walk of Punishment (El camino del castigo)*; (capítulo 3 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego

de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Benioff, D. y Weiss, D.B. (directores); (2014); *Two Swords (Dos espadas)*; (capítulo 1 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Blumenberg, H. (2003). *Trabajo sobre el mito*. Barcelona, España: Paidós.

Cáceres Blanco, R. (2015). Narrativa de mundos épicos imaginarios: La epopeya antigua de los tiempos modernos. *Dialoga*, 9, 101–136. Recuperado de <https://www.journals.uio.no/index.php/Dialogia/article/view/2590/2302>

Cáceres Blanco, R. (2016). Modernidad, más allá de la poesía: Mundos Épicos Imaginarios, Ampliación de los límites tradicionales de Narratividad. *Tonos Digital: Revista de Estudios Filológicos*, (31). Recuperado de <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1507>

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Campbell, J. (1991). *El poder del mito (en diálogo con Bill Moyers)*. Barcelona, España: Emecé.

Campbell, J. (1992). *Las máscaras de Dios: Mitología occidental* (Ed. rev.). Madrid, España: Alianza Editorial.

Campbell, J. (2014). *En busca de la Felicidad. Mitología y transformación personal*. Madrid, España: Kairós.

Cárdenas, J. D. (2011). El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 6(2), 69–86. Recuperado de <http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co>

Cascajosa Virino, C. (2016). *La Cultura de las Series*. Barcelona, España: Laertes.

Casco, C. (2019). "La muerte de Ned Stark en Juego de tronos cambió la televisión". [online] culturaocio.com. Available at: <https://www.culturaocio.com/tv/noticia-muerte-ned-stark-juego-tronos-cambio-television-20190410113548.html> [Accessed 29 May 2019].

Cogman, B. (2012). *El libro oficial de Juego de Tronos: tras las cámaras de HBO*. Barcelona, España: Editorial Grijalbo.

Castro Balbuena, A. (2016). De hobbits, tronos de hierro y vikingos. Desarrollo narrative y cronológico de la fantasía épica. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 31. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10201/50283>

Cooper, J. C. (1988). *El Simbolismo. Lenguaje universal*. Madrid, España: Lidiun.

Cooper, J. C. (1998). *Cuentos de Hadas. Alegorías de mundos internos*. Málaga, España: Sirio.

Cotterell, A. (1990). *Enciclopedia Ilustrada de Mitos y Leyendas*. Madrid, España: Editorial Debate.

Díez Puertas, E. (2006). Mitología y cine. *Historia 16*, (363), 100–125. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=652>

Dorfles, G. (1969). *Nuevos ritos, nuevos mitos*. Barcelona, España: Editorial Lumen.

El viaje del Héroe de Harry Potter [Comentario en un blog]. (s.f.). Recuperado 7 junio, 2019, de <https://serieslibrosypeliculas.wordpress.com/2010/12/20/el-viaje-del-heroe-de-harry-potter/>

Elephant and the blind men. (s.f.). Recuperado 31 junio, 2018, de <http://www.jainworld.com/education/stories25.asp>

Eliade, M. (1991). *Mito y realidad*. Sant Joan Despí, España: Labor.

Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Buenos Aires, Argentina: Emecé.

Elvira Barba, M.A, (2013). *Arte y mito. Manual de iconografía clásica*. Madrid, España: Sílex.

EUROPA PRESS. (2014, 18 febrero). La televisión a la carta gana terreno a la tradicional. Recuperado 26 abril, 2019, de <https://www.elmundo.es/television/2014/02/18/5303931422601d15258b457c.html>

Ferrero, E. (s.f.). Viaje del Héroe: Harry Potter y la Piedra Filosofal [Comentario en un blog]. Recuperado 7 junio, 2019, de <https://soyestefaniaferrero.wordpress.com/2018/10/19/viaje-del-heroe-harry-potter-y-la-piedra-filosofal/>

Frezza, G. (2017). *La Máquina del Mito en el Cine y en el Cómic*. Madrid, España: Ediciones Marmotilla.

García García, F. (2003). Homo Iconicus. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.7195/ri14.v1i1.460>

García Gual, C. (1992). *Introducción a la Mitología Griega*. Madrid, España: Ediciones Clásicas.

García-Martínez, A. N. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad dorada de la televisión. In E. ed Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 19–42). Roma, Italia: EDUSC.

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas* (12ª ed.). Barcelona, España: Gedisa.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, España: Taurus.

Gombrich, E. (2005). *Tradición y creatividad*. Birminham, Reino Unido: The Gombrich Archive.

Graves, A. (director); (2014); *The children (Los niños)*; (capítulo 10 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Graves, A. (director); (2013); *And Now His Watch is Ended (Y ahora su guardia ha terminado)*; (capítulo 4 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Graves, A. (director); (2013); *Kisses by Fire (Besado por el fuego)*; (capítulo 5 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Graves, A. (director); (2014); *The Lion and the Rose (El león y la rosa)*; (capítulo 2 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Graves, A. (director); (2014); *Breaker of Chains (Rompedora de Cadenas)*; (capítulo 3 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Graves, A. (director); (2014); *The Mountain and the Viper (La Montaña y la Víbora)*; (capítulo 8 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Graves, A. (director); (2014); *The Children (Los niños)*; ; Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Gubern, R. (2002). *Máscaras de la Ficción*. Barcelona, España: Anagrama.

Guerrero Pérez, E. (2018). La fuga de los milenios de la televisión lineal. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73), 1231–1246. Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org>

Itzkoff, D. (2012, 13 julio). EL CULTURAL - Letras. Recuperado 18 marzo, 2019, de : <https://elcultural.com/GRR-Martin-Es-ironico-que-una-saga-imposible-de-rodar-sea-ahora-una-gran-serie>

Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Barcelona, España: Paidós.

Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona, España: Paidós.

Kirk, B. (director); (2011); *Lord Snow (Lord Nieve)*; (capítulo 3 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Kirk, B. (director); (2011); *Cripples, Bastards, and Broken Things* (*Tullidos, bastardos y cosas rotas*); (capítulo 4 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Kirk, B. (director); (2011); *The Wolf and The Lion* (*El lobo y el león*); (capítulo 5 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Kirk, G. S. (2006). *El Mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona, España: Paidós.

La muerte de Ned Stark en Juego de tronos cambió la televisión. (2019, 11 abril). Recuperado 29 mayo, 2019, de <https://www.culturaocio.com/tv/noticia-muerte-ned-stark-juego-tronos-cambio-televison-20190410113548.html>

Las influencias secretas de Star Wars. (2015, 12 diciembre). Recuperado 3 junio, 2019, de: https://www.abc.es/cultura/cine/abci-influencias-secretas-star-wars-201512121946_noticia.html

Losada, J. M. (2015). Chapter Two: Estructura del mito y tipología de su crisis. In J. M. ed. lit. Losada, A. ed. lit. Lipscomb, & ORG. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing (Eds.), *Theory of Myth* (pp. 33–62).

Losada, J. M. ed. (2015). *Nuevas formas del Mito. Una metodología interdisciplinar*. Berlín, Alemania: Logos Verlag.

Losada, J. M. ed. (2016). *Mitos de Hoy. Ensayos de Mitocrítica cultural*. Berlín, Alemania: Logos Verlag.

Lozano Delmar, J., Raya Bravo, I., & López Rodríguez, F. J. coordinadores. (2013). *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de Tronos*. Madrid, España: Editorial Fragua.

Maclaren, M. (director); (2013); *The Bear and the Maiden Fair (El oso y la doncella)* ; (capítulo 7 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Maclaren, M. (director); (2013); *Second Sons (Los segundos hijos)*; (capítulo 8 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Maclaren, M. (director); (2014); *Oathkeeper (Guardajuramentos)*; (capítulo 4 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Maclaren, M. (director); (2014); *First of His Name (El primero de su nombre)*; (capítulo 5 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Magano, J. (s.f.). Cuando George encontró a Joseph (I). El viaje del héroe en Star Wars. Recuperado 7 junio, 2019, de www.artficciones.com

Malinowski, B. (1993). *Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona, España: Planeta-Agostini.

Marshall, N. (director); (2012); *Blackwater (Aguas Negras)*; (capítulo 9 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Marshall, N. (director); (2014); *The Watchers on The Wall (Los Vigilantes del Muro)* ; (capítulo 9 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Martin, G. R. R., García, Jr, E. M., & Antonsson, L. (2015). *El Mundo de Hielo y Fuego*. Barcelona, España: Gigamesh.

Meyer, B. (2008). *Héroes. Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*. Madrid, España: Siruela.

Minahan, D. (director; (2011); *You Win or You Die (Ganas o Mueres)*; (capítulo 7 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Minahan, D. (director; (2011); *The Pointy End (Por el lado de la punta)*; (capítulo 8 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Minahan, D. (director); (2011); *A Golden Crown (Una corona de oro)*; (capítulo 6 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Minahan, D. (director); (2013); *Valar Dohaeris (Valar Dohaeris)*; (capítulo 1 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Minahan, D. (director); (2013); *Dark Wings, Dark Words (Alas negras, palabras negras)*; (capítulo 2 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Muñoz Rengel, J.J. (2010). La narrativa fantástica del siglo XXI. *Ínsula*, 765, 6-10.
Recuperado de

<http://www.juanjacintomunozrengel.com/Descargas/La%20narrativa%20fantastica%20en%20el%20siglo%20XXI%20-%20JJ%20Munoz%20Rengel.pdf>

Mylod, M. (director); (2015); *High Sparrow (Gorrión Supremo)*; (capítulo 3 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Mylod, M. (director); (2015); *Sons of the Harpy (Hijos de la Arpia)*; (capítulo 4 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Mylod, M. (director); (2016); *The Broken Man (El hombre destrozado)*; (capítulo 7 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Mylod, M. (director); (2016); *No One (Nadie)*; (capítulo 8 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Mylod, M. (director); (2017); *Stormborn (Bajo la tormenta)*; (capítulo 2 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Mylod, M. (director); (2017); *The Queen's Justice (La justicia de la reina)*; (capítulo 3 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Nutter, D. (director); (2012); *The Old Gods and The New (Los dioses antiguos y nuevos)*; (capítulo 6 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Nutter, D. (director); (2012); *A Man without Honor (Un hombre sin honor)*; (capítulo 7 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Nutter, D. (director); (2013); *The Rains of Castamere (Las lluvias de Castamere)*; (capítulo 9 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Nutter, D. (director); (2013); *Mhysa (Mhysa)*; (capítulo 10 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Nutter, D. (director); (2015); *The Dance of Dragons (Danza de Dragones)*; (capítulo 9 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Nutter, D. (director); (2015); *Mother's Mercy (Misericordia)*; (capítulo 10 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Pearson, C. S. (1992). *Despertando los héroes interiores*. Madrid, España: Mirach.

Petrarca, D. (director); (2012); *Garden of Bones (Jardín de Huesos)*; (capítulo 4 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Petrarca, D. (director); (2012); *The Ghost of Harrenhal (El fantasma de Harrenhal)*; (capítulo 5 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Podeswa, J. (director); (2015); *Kill the Boy (Matad al chico)*; (capítulo 5 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Podeswa, J. (director); (2015); *Unbowed, Unbert, Unbroken (Nunca doblegado, nunca roto)*; (capítulo 6 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Podeswa, J. (director); (2016); *The red woman (La mujer roja)*; (capítulo 1 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Podeswa, J. (director); (2016); *Home (A casa)*; (capítulo 2 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Podeswa, J. (director); (2017); *Dragonstone (Rocadragón)*; (capítulo 1 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Podeswa, J. (director); (2017); *The Dragon and the Wolf (El dragón y el lobo)*; (capítulo 7 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Propp, V. (1985). *Morfología del Cuento* (6ª ed.). Madrid, España: Editorial Fundamentos.

Rank, O. (1981). *El Mito del nacimiento del héroe*. Barcelona, España: Paidós.

Redacción BBC Mundo. (2017, 16 julio). News Mundo. Recuperado 26 mayo, 2019, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-40616313>

Redacción EC. (2019, 3 mayo). El Comercio - Series. Recuperado 26 mayo, 2019, de <https://elcomercio.pe/tvmas/series/game-of-thrones-record-guinness-estreno-temporada-final-juego-tronos-noticia-nndc-632149>

Rincón, O. (2016). Por fin triunfan los malos. La ilegalidad cool de las series de televisión. *Revista Nueva Sociedad*, (263), 150–159. Recuperado de <https://nuso.org/articulo/por-fin-triunfan-los-malos-la-ilegalidad-cool-de-las-series-de-television/>

Rivera García, A. (2010). Hans Blumemberg: mito, metáfora absoluta y filosofía política. *INGENIUM*, julio-diciembre(4), 145–165. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3611848.pdf>

Roas, D. (2008). Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición. En T. López Pellisa y F.A. Moreno (Eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, 8, 94-120. Madrid: España: Asociación Cultural Xatafi & Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/8584>

Ruiz de Elvira, A. P. (2019, 1 abril). Plataformas Digitales. Recuperado 26 marzo, 2019, de https://elpais.com/cultura/2019/01/04/television/1546609140_777862.html

Sackheim, D. (director); (2016); *Oathbreaker (Perjuro)*; (capítulo 3 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sackheim, D. (director); (2016); *Book of Stranger (Libro del desconocido)*; (capítulo 4 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sakharov, A. (director); (2012); *What is Dead May Never Die (Lo que está muerto no puede morir)*; (capítulo 3 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores);

Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sakharov, A. (director); (2013); *The Cllimb (El ascenso)*; (capítulo 6 de la temporada 3); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sakharov, A. (director); (2014); *The Laws of Gods and Men (Leyes de dioses y hombres)*; (capítulo 6 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sakharov, A. (director); (2014); *Mockingbird (Sinsonte)*; (capítulo 7 de la temporada 4); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Santaella, F. (2016). Series de HBO, piel de storytelling. Recuperado 29 mayo, 2019, de http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM2016175_47-52.pdf

Sapochnik, M. (director); (2015); *The Gift (El regalo)*; (capítulo 7 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sapochnik, M. (director); (2015); *The Gift (El regalo)*; (capítulo 7 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sapochnik, M. (director); (2015); *Hardhome (Casa Austera)*; (capítulo 8 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sapochnik, M. (director); (2016); *Battle of The Bastards (La batalla de los bastardos)*; (capítulo 9 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Sapochnik, M. (director); (2016); *The Winds of Winter (Vientos de Invierno)*; (capítulo 10 de la temporada 6); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Shakman, M. (director); (2017); *The Spoils of War (Botines de guerra)*; (capítulo 4 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Shakman, M. (director); (2017); *Eastwatch (Guardaoriente)*; (capítulo 5 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Slovis, M. (director); (2015); *The Wars to Come (las guerras venideras)*; (capítulo 1 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Slovis, M. (director); (2015); *The House of Black and White (La casa de Negro y Blanco)*; (capítulo 2 de la temporada 5); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Stableford, B. (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Oxford: The Scarecrow Press. Recuperado de https://www.e-reading.club/bookreader.php/134970/Historical_Dictionary_of_Fantasy_Literature.pdf

Star Wars y Joseph Campbell. (2014, 16 febrero). Recuperado 3 junio, 2019, de <http://unpocodeliteraturacompartida.blogspot.com/2014/02/star-wars-y-joseph-campbell.html>

Taylor, A. (director); (2011); *Baelor (Baelor)*; (capítulo 9 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Taylor, A. (director); (2011); *Fire and Blood (Fuego y Sangre)*; (capítulo 10 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Taylor, A. (director); (2012); *The North Remembers (El Norte no olvida)*; (capítulo 1 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Taylor, A. (director); (2012); *The Night Lands (Las tierras de la noche)*; (capítulo 2 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Taylor, A. (director); (2012); *The Prince of Winterfell (Un príncipe de Invernalía)*; (capítulo 8 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Taylor, A. (director); (2012); *Valar Morghulis (Valar Morghulis)*; (capítulo 10 de la temporada 2); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Taylor, A. (director); (2017); *Beyond The Wall (Más allá del muro)*; (capítulo 6 de la temporada 7); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Van Patten, T. (director); (2011); *Winter is Coming (Se acerca el Invierno)*; (capítulo 1 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Van Patten, T. (director); (2011); *The Kingsroad (La calle del rey)*; (capítulo 2 de la temporada 1); Benioff, D. y Weiss, D.B. (creadores); Juego de Tronos (basada en *Canción de Hielo y Fuego* de George RR Martin); New York; HBO

Vogler, C. (2006). *El viaje del escritor*. Barcelona, España: Ma non troppo.

Wiseman, B. (2006). *Leí-Strauss para principiantes*. Buenos Aires, Argentina: Era Naciente.

8.2. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Arnheim, R. (1996). *El cine como arte*. Barcelona, España: Paidós.

Augé, M. (1998). *Dios como objeto* (2ª ed.). Barcelona, España: Gedisa.

Bauman, Z. (2008). *Múltiples culturas, una sola humanidad*. Madrid, España: Katz.

Campbell, J. (1992). *Las máscaras de Dios: Mitología creativa*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Campbell, J. (2014). *Los Mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona, España: Kairós.

Crisóstomo Gálvez, R. (2014). Le freak, c'est chic: El freak como nuevo héroe de la serialidad contemporánea. *ZER – Revista de Estudios de Comunicación*, 19(37), 175-189. Recuperado de <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/13536/12118>

Gallardo López, M. D. (1995). *Manual de Mitología Clásica*. Madrid: Ediciones Clásicas.

Gértrudix Barrio, M., Borges Rey, E. & García García, F. (2017). Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica. *Telos*, 107, 62-70. Recuperado en: <http://hdl.handle.net/1893/25849>

González Requena, J. (1995). *El análisis cinematográfico. Teoría y práctica del análisis de la secuencia*. Madrid, España: Editorial Complutense.

González Requena, J. (2007). *Clásico, Manierista, Postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood* (2ª ed.). Valladolid, España: Castilla Ediciones.

Guilera, LL. (2011). *Anatomía de la Creatividad*, Sabadell, España: FUNDIT – Escola Superior de Disseny ESDi.

IMDb. (s.f.). Recuperado 19 diciembre, 2018, de <https://www.imdb.com>

Orwell, G. (2013). *1984*. Madrid, España: DEBOLSILLO.

Sánchez Noriega, J. L. (2004). *Diccionario Temático del Cine*. Madrid, España: Cátedra.

Servimedia. (8 de noviembre de 2018). Las plataformas ganan terreno: el consumo televisivo en abierto, en mínimos históricos. PlayTV. Recuperado de: https://www.abc.es/play/television/noticias/abci-plataformas-ganan-terreno-consumo-televisivo-abierto-minimos-historicos-201811080925_noticia.html

Ruiz de Elvira, A. (1982). *Mitología clásica* (2ª ed.). Madrid, España: Gredos.

Todorov, T. (1995). *La vida en común. Ensayo de antropología general*. Madrid, España: Taurus.

Vargas Iglesias, J.J. (2014). *Los heroes están muertos. Heroísmo y villaina en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca, España: Dolmen.

8.3. DOCUMENTOS

9. ÍNDICES

9.1. TABLAS

Tabla 1. Estructura general	24
Tabla 2. Gradación del “intrusismo” fantástico de Rabkin (1979)	41
Tabla. 3. Temas del mito (Kirk)	67
Tabla 4a. Identificación básica	159
Tabla 4b. Personajes por capítulo	159
Tabla 4c. Argumentos, tramas y temas, por capítulo	160
Tabla 5. Identificación del héroe con el arquetipo	162
Tabla 6. Identificación de las etapas del viaje del héroe	162
Tabla 7. Identificación de los temas del mito por capítulo	164
Tabla 8. Recurrencia de personajes en temporada n	165
Tabla 9. Presencia de temas del mito por personaje	166
Tabla 10. Presencia de temas del mito por capítulo y temporada	166
Tabla 11. Ratings por capítulo	166
Tabla 12. El arquetipo en Ned Stark	187
Tabla 13. Etapas del viaje del héroe en Ned Stark	192
Tabla 14. Temas del mito que aparecen en Ned Stark, por temporada	241
Tabla 15. El arquetipo en Bran Stark	249
Tabla 16. Etapas del viaje del héroe en Bran Stark	254

Tabla 17. Temas del mito que aparecen en Bran Stark, por temporada	367
Tabla 18. El arquetipo en Tyrion Lannister.	373
Tabla 19. Etapas del viaje del héroe en Tyrion Lannister.	380
Tabla 20. Temas del mito que aparecen en Tyrion Lannister, por temporada	519
Tabla 21. El arquetipo en Stannish Baratheon.	527
Tabla 22. Etapas del viaje del héroe en Stannish Baratheon.	532
Tabla 23. Temas del mito que aparecen en Stannish Baratheon, por temporada	592
Tabla 24. Coincidencia entre los temas del mito que aparecen en los cuatro héroes	599
Tabla 25. Presencia de los cuatro héroes por temporada.	601
Tabla 26. Los diez personajes con más presencia en valores absolutos.	602
Tabla 27. Cantidad de personajes con diálogo que aparecen en cada temporada.	604
Tabla 28. Concordancias entre personajes de la serie y personajes mitológicos.	608
Tabla 29. Temas del mito en temporada 1.	697
Tabla 30. Temas del mito en temporada 2.	721
Tabla 31. Temas del mito en temporada 3.	748
Tabla 32. Temas del mito en temporada 4.	773
Tabla 33. Temas del mito en temporada 5.	804
Tabla 34. Temas del mito en temporada 6.	841
Tabla 35. Temas del mito en temporada 7.	877
Tabla 36. Ratings de la temporada 1.	908
Tabla 37. Ratings de la temporada 2.	908
Tabla 38. Ratings de la temporada 3.	909
Tabla 39. Ratings de la temporada 4.	910

Tabla 40. Ratings de la temporada 5.	910
Tabla 41. Ratings de la temporada 6.	911
Tabla 42. Ratings de la temporada 7.	912
Tabla 43. Presencia de personajes en la temporada 1.	912
Tabla 44. Presencia de personajes en la temporada 2.	916
Tabla 45. Presencia de personajes en la temporada 3	920
Tabla 46. Presencia de personajes en la temporada 4	924
Tabla 47. Presencia de personajes en la temporada 5.	929
Tabla 48. Presencia de personajes en la temporada 6	934
Tabla 49. Presencia de personajes en la temporada 7	940
Tabla 50. Etapas del viaje del héroe de Jon Nieve	944
Tabla 51. Etapas del viaje del héroe de Daenerys Targaryen.	953

9.2. FIGURAS

Figura 1. Árbol Genealógico Casa Stark	172
Figura 2. Árbol Genealógico Casa Lannister	177
Figura 3 Árbol Genealógico Casa Baratheon	180
Figura 4. Árbol Genealógico Casa Targaryen	182
Figura 5. Secuencia de inicio de la serie. Episodio 1x01, <i>Se acerca el invierno.</i>	199
Figura 6. Comparación entre más allá del Muro, Invernalía y Desembarco del Rey. Episodio 1x01, <i>Se acerca el invierno.</i> Fuente: HBO (2011)	200
Figura 7. Ned se encuentra con el guardián del umbral y con el mentor.	204

Episodio 1x01, <i>Se acerca el invierno</i> . Fuente: HBO (2011)	
Figura 8. Ned se despide de Catelyn. Episodio 1x02, <i>El Camino Real</i> . Fuente: HBO (2011)	206
Figura 9. Enfrentamiento entre Ned y Jaime. Episodio 1x05, <i>El lobo y el león</i> . Fuente: HBO (2011)	211
Figura 10. Sansa se resiste a romper su compromiso con Joffrey y da a Ned la pista clave para resolver el motivo de la muerte de Jon Arryn. Episodio 1x06, <i>Una corona de oro</i> . Fuente: HBO (2011)	216
Figura 11. Primera amenaza soterrada entre Cersei y Ned. Episodio 1x04, <i>Tullidos, bastardos y cosas rotas</i> . Fuente: HBO (2011)	218
Figura 12. Ned admite que tal vez fuera un error desconfiar de Meñique. Episodio 1x04, <i>Tullidos, bastardos y cosas rotas</i> . Fuente: HBO (2011)	221
Figura 13. Meñique sorprende a Ned poniéndole una daga en la garganta y Cersei lo apresa. Episodio 1x07, <i>Ganas o muertes</i> . Fuente: HBO (2011)	222
Figura 14. Ned revela a Cersei que ha descubierto la verdad y le aconseja huir y esconderse antes de que Robert vuelva y se lo cuente. Episodio 1x07, <i>Ganas o muertes</i> . Fuente: HBO (2011)	224
Figura 15. Ned es convocado al Salón del Trono por el Rey Joffrey, se reúne con sus aliados para comprobar que se han realizado correctamente los preparativos para la odisea. Episodio 1x07, <i>Ganas o muertes</i> . Fuente: HBO (2011)	228
Figura 16. Cersei rompe las últimas voluntades de Robert y aconseja a Ned que se jure lealtad a Joffrey. Episodio 1x07, <i>Ganas o muertes</i> . Fuente: HBO (2011)	230
Figura 17. 2ª visita de Varys a Ned en las mazmorras. Episodio 1x09, <i>Baelor</i> . Fuente: HBO (2011)	233
Figura 18. Ned confiesa su falso crimen. Episodio 1x09, <i>Baelor</i> . Fuente: HBO (2011)	236
Figura 19. Ned es condenado a muerte. Episodio 1x09, <i>Baelor</i> . Fuente: HBO (2011)	238
Figura 20. Temas del mito en Ned Stark. Fuente: Elaboración propia.	242

Figura 21. Bran pregunta a su padre si el desertor mentía. Episodio 1x01, <i>Se acerca el invierno</i> . Fuente: HBO (2011)	275
Figura 22. La prohibición de Catelyn. Episodio 1x01, <i>Se acerca el invierno</i> . Fuente: HBO (2011)	277
Figura 23. La transgresión de Bran. Episodio 1x01, <i>Se acerca el invierno</i> . Fuente: HBO (2011)	279
Figura 24. Bran despierta al morir Dama. Episodio 1x02, <i>El Camino Real</i> . Fuente: HBO (2012)	281
Figura 25. La Vieja Tata le cuenta a Bran la historia sobre la Larga Noche y los Caminantes Blancos. Episodio 1x03. <i>Lord Nieve</i> . Fuente: HBO (2011)	284
Figura 26. 1 ^{er} sueño de Bran con el Cuervo de Tres Ojos. Episodio 1x04. <i>Tullidos, bastardos y cosas rotas</i> . Fuente: HBO (2011)	288
Figura 27. Bran predice la muerte de Ned. Episodio 1x10. <i>Fuego y sangre</i> . Fuente: HBO (2011)	290
Figura 28. Bran predice la toma de Invernia. Episodio 2x05. <i>El fantasma de Harrenhal</i> . Fuente: HBO (2012)	294
Figura 29. Jojen aparece en el sueño de Bran y le dice que no puede matar al Cuervo de Tres Ojos porque es él mismo. Episodio 3x02. <i>Alas negras, palabras negras</i> . Fuente: HBO (2013)	298
Figura 30. Jojen Reed se presenta ante Bran. Episodio 3x02. <i>Alas negras, palabras negras</i> . Fuente: HBO (2013)	302
Figura 31. Catelyn como guardián del umbral y Jojen como mentor. Episodio 3x04. <i>Y ahora su guardia ha terminado</i> . Fuente: HBO (2013)	306
Figura 32. Bran se plantea como cruzar el Muro. Episodio 3x09. <i>Las lluvias de Castamere</i> . Fuente: HBO (2013)	309
Figura 33. Bran decide cruzar el primer umbral y separarse de Rickon y Osha. Episodio 3x09. <i>Las lluvias de Castamere</i> . Fuente: HBO (2013)	312
Figura 34. Sam les permite el paso por el primer umbral. Episodio 3x10. <i>Mhysa</i> . Fuente: HBO (2013)	316
Figura 35. 1 ^a prueba interna de Bran. Episodio 4x02. <i>El león y la rosa</i> . Fuente: HBO (2014)	320

Figura 36. Bran entra en Verano y cae en una trampa. Episodio 4x04. <i>Guardajuramentos</i> . Fuente: HBO (2014)	323
Figura 37. Encuentran el gran arciano. Episodio 4x10. <i>Los niños</i> . Fuente: HBO (2014)	328
Figura 38. Encuentro con el Cuervo de Tres Ojos. Episodio 4x10. <i>Los niños</i> . Fuente: HBO (2014)	332
Figura 39. Bran ignora la advertencia del Cuervo del Tres Ojos. Episodio 6x05. <i>El portón</i> . Fuente: HBO (2016)	336
Figura 40. El Rey de la Noche descubre a Bran. Episodio 6x05. <i>El portón</i> .	338
Figura 41. Muerte del Cuervo de Tres Ojos. Episodio 6x05. <i>El portón</i> . Fuente: HBO (2016)	343
Figura 42. Benjen reconoce a Bran como el Cuervo de Tres Ojos. Episodio 6x06. <i>Sangre de mi sangre</i> . Fuente: HBO (2016)	347
Figura 43. Bran cruza el umbral de vuelta al mundo ordinario. Episodio 7x01. <i>Rocadragón</i> . Fuente: HBO (2017)	350
Figura 44. La transformación de Bran. Episodio 7x04. <i>Botines de guerra</i> . Fuente: HBO (2017)	354
Figura 45. El efecto sorpresa para Meñique. Episodio 7x07. <i>El dragón y el lobo</i> . Fuente: HBO (2017)	359
Figura 46. El elixir como prueba de que Bran es un héroe. Episodio 7x07. <i>El dragón y el lobo</i>	360
Figura 47. La justicia poética del castigo de Meñique. Episodio 7x07. <i>El dragón y el lobo</i> Fuente: HBO (2017)	362
Figura 48. Temas del mito en Bran Stark. Fuente: Elaboración propia	369
Figura 49. Tyrion salva a Jon. Episodio 1x03, <i>Lord Nieve</i> . Fuente: HBO (2011)	423
Figura 50. Tyrion revela su herida. Episodio 1x09, <i>Baelor</i> . Fuente: HBO (2011)	427
Figura 51. La carencia o necesidad provocan la llamada. Episodio 1x10, <i>Fuego y sangre</i> . Fuente: HBO (2011)	433

Figura 52. La evitación como respuesta a la llamada. Episodio 1x10, <i>Fuego y sangre</i> . Fuente: HBO (2011)	437
Figura 53. El encuentro con el mentor impulsa a Tyrion a aceptar la llamada. Episodio 1x10, <i>Fuego y sangre</i> . Fuente: HBO (2011)	441
Figura 54. Tyrion burla al guardián del umbral. Episodio 2x01, <i>El Norte no olvida</i> . Fuente: HBO (2011)	444
Figura 55. Tyrion pone a prueba la lealtad de Pycelle. Episodio 2x03, <i>Lo que está muerto no puede morir</i> . Fuente: HBO (2012)	451
Figura 56. Tyrion pone a prueba la lealtad de Varys. Episodio 2x03, <i>Lo que está muerto no puede morir</i> . Fuente: HBO (2012)	452
Figura 57. Tyrion pone a prueba la lealtad de Meñique. Episodio 2x03, <i>Lo que está muerto no puede morir</i> . Fuente: HBO (2012)	453
Figura 58. Tyrion sorprende a Stannis con <i>fuego valyrio</i> . Episodio 2x09, <i>Agua negra</i> . Fuente: HBO (2012)	459
Figura 59. Shae pide a Tyrion que huyan juntos. Episodio 2x10, <i>Valar Morghulis</i> . Fuente: HBO (2012)	465
Figura 60. Tywin obliga a Tyrion a desposar a Sansa. Episodio 3x05, <i>Besado por el fuego</i> . Fuente: HBO (2013)	469
Figura 61. El terror supremo de Tyrion. Episodio 4x06, <i>Leyes de dioses y hombres</i> . Fuente: HBO (2014)	483
Figura 62. La aproximación audaz de Tyrion. Episodio 4x06, <i>Leyes de dioses y hombres</i> . Fuente: HBO (2014)	487
Figura 63. El reconocimiento del padre. Episodio 4x10, <i>Los niños</i> . Fuente: HBO (2014)	495
Figura 64. El enfrentamiento con el mayor temor. Episodio 4x10, <i>Los niños</i> . Fuente: HBO (2014)	498
Figura 65. La recompensa de Tyrion. Episodio 6x10, <i>Vientos de invierno</i> . Fuente: HBO (2016)	505
Figura 66. El giro en la relación con Daenerys. Episodio 7x06, <i>Más allá del Muro</i> . Fuente: HBO (2017)	512
Figura 67. Temas del mito en Tyrion Lannister. Fuente: Elaboración propia	522
Figura 68. La presentación de Stannis. Episodio 2x01, <i>El Norte no olvida</i> . Fuente: HBO (2012)	546

Figura 69. Los presagios del mundo especial de Stannis. Episodio 2x01, <i>El Norte no olvida</i> . Fuente: HBO (2012)	549
Figura 70. La primera llamada a la aventura. Episodio 2x02, <i>Las tierras de la noche</i> . Fuente: HBO (2012)	552
Figura 71. Davos como guardián del umbral. Episodio 2x05, <i>El fantasma de Harrenhal</i> . Fuente: HBO (2012)	557
Figura 72. El encuentro con el mentor de Stannis. Episodio 2x10, <i>Valar Morghulis</i> . Fuente: HBO (2012)	561
Figura 73. El primer umbral. Episodio 3x10, <i>Mhysa</i> . Fuente: HBO (2013)	566
Figura 74. La primera prueba. Episodio 3x10, <i>Mhysa</i> . Fuente: HBO (2013)	570
Figura 75. El contraste. Episodio 4x03, <i>Rompedora de cadenas</i> . Fuente: HBO (2014)	573
Figura 76. La preparación para la odisea. Episodio 5x09, <i>Danza de dragones</i> . Fuente: HBO (2015)	580
Figura 77. Stannis como testigo del sacrificio. Episodio 5x09, <i>Danza de dragones</i> . Fuente: HBO (2015)	585
Figura 78. Stannis se encuentra con su Némesis. Episodio 5x10, <i>Misericordia</i> . Fuente: HBO (2015)	588
Figura 79. Temas del mito en Stannis Baratheon. Fuente: Elaboración propia	594
Figura 80. Temas del mito en <i>Juego de Tronos</i> . Fuente: Elaboración propia	618
Figura 81. Temas del mito que aparecen en los capítulos con mayor rating de cada temporada. Fuente: Elaboración propia	619

9.3. ÍNDICE ONOMÁSTICO

AFRODITA: En la mitología griega, diosa de la belleza y el amor erótico. Su equivalente romano es Venus. 147.

AGAMENÓN: Rey legendario de Argos y Micenas, hijo de Atreo según la tradición homérica. Tuvo el mando supremo de los griegos que sitiaron Troya para rescatar a Helena, esposa de su hermano Menelao. Para desagraviar a Artemisa, y conseguir que soprase el viento para poner en movimiento su flota, sacrificó a su hija Ifigenia. Fue asesinado por su esposa Clitemnestra y el amante de esta, Egisto. Más tarde, su hijo Orestes vengó su muerte, siendo estos sucesos el argumento de la trilogía de Esquilo, *La Orestíada*. 132.

ANTÍGONA: Hija de Edipo y Yocasta. Sus hermanos se disputaron el poder de Tebas, resultando muertos ambos. Su tío Creonte, nombrado tirano de la ciudad, prohibió el entierro de su sobrino Polinice. Antígona, considerando que era su deber sagrado dar sepultura a su hermano, viola la prohibición, lo que le acarrea la condena de ser sepultada viva. 139.

APOLO: Dios griego, hijo de Zeus y de Letona, hermano gemelo de Artemisa. Representaba la fuerza espiritual del orden, la medida y la inteligencia. Dios de la luz, de la juventud, de las letras y de la música, de la medicina y del oráculo. Patrón y protector de las musas. 67.

ARENA, ELLARIA: Amante oficial de Oberynd Martell. Encabeza el golpe de estado contra Doran Martell. 184.

ARENA, NYM: Hija bastarda de Oberynd Martell. Una de las *Serpientes de Arena*, especialista en látigo. 413.

ARENA, OBARA: La mayor de las hijas bastardas de Oberynd Martell. Una de las *Serpientes de Arena*, especialista en lanza. 413.

ARENA, TYENE: Hija bastarda de Oberynd Martell y Ellaria Arena. La menor de las *Serpientes de Arena*, especialista en cuchillos. 413.

ARES: Hijo de Zeus y Hera, dios de la guerra. Su equivalente romano es Marte. 150.

ARIADNA: Hija de Minos. Huyó con Teseo, a quien había dado un hilo para que pudiera salir del Laberinto después de haber dado muerte al Minotauro. 235.

ARISTÓTELES: Filósofo y científico griego (384-322 a.C.), considerado junto a Platón, el padre de la filosofía occidental. *123.*

ARRYN, JON: Mentor de Ned Stark y Robert Baratheon. Señor del Nido de Águilas, Defensor del Valle y Guardián del Oriente. Casado con Lysa Tully, con la que tuvo un hijo: Robin Arryn. Mano del Rey Robert I Baratheon. Muerto en el primer capítulo. *169.*

ARRYN, LYSA (de soltera TULLY): Hija de Lord Hoster Tully, Señor de Aguasdulces. Hermana de Catelyn y Edmure. Casada con Jon Arryn y madre de Robin Arryn, Señor del Valle. Regente del Valle durante la minoría de edad de su hijo. Casada en segunda nupcias con Petyr Baelish. *170.*

ARRYN, ROBIN: Hijo de Jon Arryn y Lysa Tully. Señor del Nido de Águilas, Defensor del Valle y Guardián del Oriente. Pupilo de Lord Yohn Royce. Hijastro de Petyr Baelish. *170.*

ARTEMISA: Diosa griega, hija de Zeus y Letona, hermana gemela de Apolo. Para desagraviarla, Agamenón sacrificó a su hija Ifigenia. Corresponde a la Diana romana. *150.*

ASCLEPIO: Hijo de Apolo y la mortal Coronis, se corresponde con el Esculapio romano. Semidios con el don de la curación, su capacidad para resucitar a los muertos enfureció a Zeus, que le mató con un gran rayo una vez que Asclepio hubo resucitado a Hipólito, hijo del héroe Teseo. *610.*

ATREO: Padre de Agamenón y Menelao. Junto a su hermano Tiestes, mataron a su hermanastro Crísipo. Posteriormente, enfrentado con Tiestes, acabó con los hijos de su hermano y se los sirvió durante un banquete al cual le invitó con la excusa de reconciliarse. *611.*

AZOR AHAI: Azor Ahai es un héroe que vivió hace más de 8.000 años y que salvó a Poniente de un Invierno eterno y de las garras de los Otros. Según la profecía, en la que Melisandre cree firmemente, Azor Ahai se reencarnará en el príncipe (o princesa) que fue prometido, y que derrotará al Rey de la Noche. *530.*

BAELISH, PETYR (MEÑIQUE): Pupilo de Lord Hoster Tully. Consejero de la Moneda en los Consejos Privados de los reyes Robert y Joffrey Baratheon. Proxeneta. Señor de los Dedos, Señor de Harrenhal y Lord Protector del Valle. Casado con Lysa Arryn. *174.*

BARATHEON, JOFFREY: Considerado hijo de Robert, príncipe heredero del Trono de Hierro y rey tras su muerte. Hijo natural de Jaime y Cersei Lannister. Es un chico cruel y sádico, que disfruta torturando a quienes tiene a su merced. Su mala gestión del reino provoca la revuelta en las calles de Desembarco del Rey. Se casa con Margaery Tyrell, pero muere envenenado durante el banquete nupcial. Su madre es la única persona que le quiere, aunque reconoce que es un monstruo. *170.*

BARATHEON, MYRCELLA: Princesa de los Siete Reinos. Considerada Baratheon, pero hija, en realidad, de Cersei y Jaime Lannister. Enviada a Dorne como prometida del príncipe Trystane Martell, de quien se acaba enamorando. Muere envenenada por Ellaria Arena. *170.*

BARATHEON, TOMMEN: Hijo menor de Cersei. Considerado un Baratheon es, en realidad, hijo de Jaime Lannister. Es un chico dulce y tímido que asciende al trono tras la muerte de su hermano Joffrey. Se casa con Margaery Tyrell, de la que se enamora. Tras la explosión del Gran Septo de Baelor, se suicida. *170.*

BARATHEON, RENLY: Hermano pequeño de Robert y Stannis. Señor de la casa Baratheon de Bastión de Tormentas. Consejero de Edictos en el Consejo Privado del rey Robert. Matrimonio no consumado con Margaery Tyrell. Mantiene una relación secreta con Loras Tyrell. *170.*

BARATHEON, ROBERT: Rey de los Siete Reinos tras la guerra del Usurpador. Anteriormente, Señor de Bastión de Tormentas. Hermano de Stannis y Renly. Pupilo de Jon Arryn. Amigo de la infancia de Ned Stark. Prometido con Lyanna Stark, inició la guerra contra los Targaryen para recuperar a su amada, que había sido raptada. Casado con Cersei Lannister, con quien cree haber tenido a Joffrey, Myrcella y Tommen. Padre natural de múltiples bastardos, entre ellos, Gendry. *169.*

BARATHEON, SHIREEN: Única hija de Stannis Baratheon y su esposa Selyse. Tiene la cara marcada por la psoriagrís que sufrió siendo un bebé. Es sacrificada por su padre, a instancias de Melisandre, para conseguir el deshielo de las nieves que tienen paralizado su ejército cuando pretende atacar Invernalía. *181.*

BARATHEON, STANNIS: Hermano mediano, entre Robert y Renly. Señor de la casa Baratheon de Rocadragón. Casado con Selyse Florent, con quien tiene una hija: Shireen Baratheon. Heredero legítimo al Trono de Hierro tras la muerte de su hermano Robert. *132.*

BENIOFF, DAVID: Escritor y guionista estadounidense (Nueva York, EE.UU., 25 de septiembre de 1970). Antes de empezar a escribir, junto a D.B. Weiss, la serie *Juego de Tronos*, además de varias novelas había escrito guiones de películas como *Troya* (2004) o *X-Men Origins: Wolverine* (2009). 37.

BOLTON, RAMSAY (nacido NIEVE): Hijo bastardo de Roose Bolton, posteriormente legitimado. Tortura física y psicológicamente a Theon Greyjoy hasta convertirlo en *Hediondo*. Consigue casarse con Sansa Stark, a la que fuerza sexualmente y maltrata físicamente. Es despiadado, brutal y actúa en todo momento como un auténtico psicópata. Ante el peligro de ser desplazado, asesina a su padre, su madrastra y su hermanastro, convirtiéndose en Lord Bolton. 174.

BOLTON, ROOSE: Cabeza de la Casa Bolton y Señor de Fuerte Terror. Se alía con los Lannister y los Frey para traicionar a Robb Stark en la Boda Roja y así obtiene el título de *Guardián del Norte* en sustitución de la casa Stark. Casado con Walda Frey, tiene un hijo legítimo. 173.

BRONN: Mercenario que se enfrenta al campeón de Lysa Arryn, en el Nido de Águilas, en el juicio por combate que demanda Tyrion Lannister, alzándose con la victoria. A partir de ese momento acompaña a Tyrion, logrando ser nombrado caballero. Cuando Tyrion se ve obligado a exiliarse, Bronn se convierte en compañero de Jaime. 382.

CASANDRA: Hija de Príamo, rey de Troya, hermana de Paris y de Héctor. Recibió el don de la profecía y la maldición, por no conceder sus favores a Apolo, de que nadie creyese sus vaticinios. Tras la caída de Troya, formó parte del botín de Agamenón que la convirtió en su amante, siendo asesinada por Clitemnestra. 294.

CASSEL, JORY: Capitán de la guardia personal de Ned Stark. 193.

CASSEL, RODRIK: Castellano y Maestro de Armas de Invernalía. 257.

CAVAFIS, CONSTANTINO: Poeta nacido en Alejandría de una familia griega (1863-1933). Trabajó como funcionario y como periodista. Entre sus poemas más conocidos destaca *Ítaca*. 7.

CLEGANE, GREGOR (LA MONTAÑA): Caballero cabeza de la casa Clegane, conocido por su estatura, su poderío en la batalla y su crueldad. Por orden de Tywin Lannister asesinó a Elia Martell, después de violarla, y a sus hijos, Aegon y Rhaenys Targaryen. Como campeón de Cersei, da muerte a Oberyn Martell en el juicio por

combate de Tyrion. Es salvado por Qyburn, convirtiéndose en una especie de muerto viviente. *170.*

CLEGANE, SANDOR (EL PERRO): Hermano menor de la Montaña. De niño, su hermano le aplastó la cara en un brasero, por lo que sufrió brutales quemaduras que le han desfigurado el rostro y generado pánico al fuego. Es el Escudo Juramentado de Joffrey Baratheon. Cuando huye de la capital, encuentra a Arya Stark, de quien acaba haciéndose amigo. Perdió en combate singular contra Brienne de Tarth, quedando medio muerto. Más tarde se une a la Hermandad Sin Estandartes. *174.*

CLITEMNESTRA: Esposa de Agamenón, madre de Ifigenia, Orestes y Electra; hermana de Helena. Con la ayuda de su amante, Egisto, asesinó a Agamenón a su regreso de la guerra de Troya y mandó matar a Casandra. Fue muerta por su hijo Orestes. *132.*

CRASTER: Salvaje, amo del Torreón de Craster, localizado más allá del Muro, goza de mala reputación pero se le considera aliado de la Guardia de la Noche. Practica la poligamia y el incesto, incluyendo a sus hijas entre sus esposas. Se sospecha que sacrifica a sus hijos varones. *269.*

CRISIPO: Hijo favorito de Pélope, existen distintas versiones tanto sobre su nacimiento (si era hijo o no de Hipodamía) como sobre su muerte (si murió por su propia mano tras ser raptado por Layo, o los asesinaron sus hermanos o la madre de estos para evitar que Pélope lo nombrase su heredero). *611.*

DALILA: Personaje bíblico. Mujer filisteo que enamoró a Sansón y consiguió que le contase cuál era el secreto de su fuerza sobrehumana, tras lo cual le traicionó. *148.*

DAYNE, ARTHUR (LA ESPADA DEL ALBA): Legendario caballero, miembro de la Guardia Real de Aerys II, es considerado uno de los mejores guerreros de la historia de los Siete Reinos. Encargado de custodiar a Lyanna Stark en la Torre de la Alegría. Muerto por Howland Reed, cuando se enfrentaba a Ned Stark. *188.*

DE MYR, THOROS: Sacerdote rojo de R'hllor. Es parte de la corte del rey Robert y posteriormente uno de los miembros fundadores de la Hermandad Sin Estandartes. Revive a Dondarrion cada vez que muere. *181.*

DEL VALLE, HUGH: Escudero de Lord Jon Arryn, nombrado caballero tras su muerte. 193.

DIDO: Reina de Cartago. Se enamoró de Eneas, que aún correspondiéndole, tras un tiempo la abandona para cumplir su misión de fundar una nueva patria para su pueblo. Desconsolada, Dido se suicida. 150.

DON JUAN: Personaje arquetípico creado por Tirso de Molina y recreado en la literatura universal. Burlador, libertino, seductor temerario que no respeta ninguna ley divina ni humana. 74.

DONDARRION, BERIC: Lord vasallo de la casa Baratheon. Muerto varias veces, en todas es resucitado por Thoros de Myr, con quien funda la Hermandad Sin Estandartes. Tras su resurrección, rinde culto al Señor de Luz y destaca por luchar con una espada flamígera. 181.

DR. JEKYLL: Protagonista de la novela de Stevenson, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. El científico consigue crear una droga que haga aflorar su lado malo, controlando la situación, hasta que su otro yo –Mr. Hyde– se hace con el control. 89.

DROGO: Khal dothraki. Casado con Daenerys Targaryen, con la que tiene un hijo que nace muerto: Rhaego. Asesina a Viserys Targaryen, vertiéndole oro fundido sobre la cabeza, cuando este exige su corona, viola todos los tabúes dothrakis y amenaza a Daenerys. 183.

EDIPO: Mítico rey de Tebas, hijo de Layo y Yocasta. Sin saberlo, mató a su padre y se casó con su madre. 54.

EL CUERVO DE TRES OJOS: Personaje misterioso ligado a los Antiguos dioses de más allá del Muro, que puede ver toda la historia de Poniente. Es capaz de tener visiones sobre el pasado, el presente y el futuro. Además, tiene capacidad de intervenir activamente en esas visiones. 8.

EL REY DE LA NOCHE: Los primeros habitantes de Poniente, los Hijos del Bosque, capturaron a un humano, uno de los Primeros Hombres, y lo transformaron en un Caminante Blanco en un intento de supervivencia contra estos invasores que les estaban masacrando y cortando sus árboles sagrados. Ese primer transformado se convierte en el Rey de la Noche, comandando el ejército de Caminantes Blancos. Su magia es la que mueve a los espectros que se unen a su filas. 199.

ELECTRA: Hija de Agamenón y Clitemnestra, urdió junto a su hermano Orestes el plan para vengar el asesinato de su padre perpetrado por su madre y el amante de esta, Egisto. 148.

ELÍ: Rescatada junto con su bebé del Torreón de Craster por Sam Tarly, terminará siendo su amante. 261.

ESQUILO: Poeta trágico griego (h.525-h.455 a.C.). Del conjunto de su obra, la única trilogía que se conserva completa es *La Orestíada*. 142.

EURÍDICE: Ninfa, esposa de Orfeo. 612.

EURÍPIDES: Poeta trágico griego (h.480-h.406 a.C.). Entre las obras que se han conservado, cabe destacar: *Andrómaca*, *Ifigenia en Táuride*, o *Electra*. 148.

FAUSTO: Erudito de gran éxito pero insatisfecho con su vida, hace un trato con el diablo, intercambiando su alma por el conocimiento ilimitado y los placeres mundanos. 74.

FEDRA: Princesa cretense, esposa de Teseo. Se enamoró de su hijastro Hipólito, pero él rechazó sus insinuaciones. Despechada, lo acusó ante su padre de haber intentado violarla y se suicidó. 148.

FLORENT, SELYSE: Esposa de Stannis Baratheon y madre de su única hija. Frustrada por no haber podido dar a luz hijos varones vivos, vive recluida en una torre. Siente una ferviente devoción por el Señor de Luz y tiene fe ciega en Melisandre. 181.

FOREL, SYRIO: Primera Espada de Braavos. Maestro de esgrima de Arya Stark. Cuando Meryn Trant trata a capturar a Arya, tras el apresamiento de Ned, Syrio adivina el peligro y hace huir a la niña. 213.

FREY, WALDER: Señor de Los Gemelos y cabeza de la casa Frey. Confabulado con Tywin Lannister y Roose Bolton, traiciona las leyes de la hospitalidad, desatando la matanza de la Boda Roja. Como recompensa por su traición, obtiene el título de Señor de Aguasdulces, que había pertenecido a la casa Tully, de quien los Frey eran vasallos. Antes de ser asesinado por Arya Stark, esta le servirá para comer la carne de sus hijos Lothar y Walder el Negro. 173.

GALATEA: Estatua tallada por Pigmalión, que se enamoró de su obra; luego cobró vida gracias a Afrodita. 149.

GANÍMEDES: Hermoso príncipe troyano, que fue raptado por Zeus, quien lo convirtió en su amante y en el copero de los dioses. 147.

GENDRY: Bastardo de Robert Baratheon. Trabaja como herrero. Cuando los Capas Doradas empiezan a asesinar a todos los bastardos de Robert, se marcha de Desembarco del Rey con Yoren y Arya. Es llevado a Rocadragón por Melisandre para utilizar su sangre para un conjuro que de la victoria a Stannis. Davos lo libera. *180.*

GRAN MAESTRE PYCELLE: Gran Maestre de Desembarco del Rey. Consejero real, primero con los Targaryen y después con los Baratheon. Su auténtica lealtad siempre ha sido para con Tywin Lannister. *193.*

GREYJOY, BALON: Jefe de la Casa Greyjoy. Señor de las Islas del Hierro, padre de Yara y de Theon. Hermano de Euron. *171.*

GREYJOY, EURON: Hermano de Balon, le asesina para quitarle el trono de las Islas del Hierro. Apoya a Cersei con la esperanza de desposarla. *185.*

GREYJOY, THEON: Hijo menor de Balon. Se cría como pupilo de Ned Stark. Traiciona a los Stark para conseguir la aceptación de su padre y conquista Invernal. Es mutilado y convertido en sirviente por Ramsay Bolton. *171.*

GREYJOY, YARA: Hija de Balon y única hermana de Theon. Criada como un hijo sustituto tras la muerte de sus hermanos mayores, es una guerrera feroz y comanda su propia flota. Tras la muerte de Balon se disputa el Trono de Sal con su tío Euron. *171.*

GUSANO GRIS: Es un Inmaculado, comprado y liberado por Daenerys Targaryen, siendo elegido como comandante por sus compañeros. Se convierte en uno de los consejeros de confianza de Daenerys. Enamorado de Missandei. *408.*

HÉCTOR: Príncipe troyano, primogénito de Príamo, hermano de Paris y de Casandra. Defensor de Troya hasta su muerte a manos de Aquiles. *610.*

HELENA: Esposa de Menelao, hermano de Agamenón. Afrodita prometió a Paris el amor de Helena como premio por haber decidido a su favor en el concurso de belleza que la había enfrentado a Hera y Atenea. Su huida de Esparta junto a París es el origen de la guerra de Troya. *151.*

HERA: Esposa de Zeus, equivalente a la romana Juno. Diosa del matrimonio, se la describe como celosa y vengativa para con los frutos de su infiel marido. Siente un odio especial por Hércules. *148.*

HERMAFRODITO: Hijo de Hermes y Afrodita. Mientras nadaba desnudo, la náyade Salmacis intentó conquistarlo pero él se resistió. Ella rogó a los dioses que nada pudiera

separarlos, y atendiendo a este ruego, sus cuerpos se fusionaron en un solo ser, de doble sexo. 147.

HIPÓLITO: Hijo de Teseo. Su madrastra, Fedra, se enamoró de él, sin ser correspondida, por lo que el despecho la llevó a suicidarse, dejando escrita su acusación de haber sido violada por Hipólito. Muerto como venganza de su padre por el falso crimen, a petición de Artemisa fue resucitado por Asclepio. 611.

HODOR (de niño WYLLIS): Mozo de cuerdas de Invernal, de gran altura y fuerza pero corto entendimiento, se la llama Hodor porque esa es la única palabra que puede pronunciar. Después de la caída de Bran, se convierte en su medio de transporte. 174.

HOMERO: Poeta griego (siglo VIII a.C.), se le atribuye la autoría de los dos grandes poemas épicos de la antigua Grecia: la *Ilíada* y la *Odisea*. 52.

IFIGENIA: Hija de Agamenón y Clitemnestra, fue sacrificada por su padre para aplacar la cólera de Artemisa, según la versión de Sófocles. Existen otras versiones del mito, según las cuales, en el momento del sacrificio, la diosa se apiada de ella, sustituyéndola por una cierva y llevándola consigo para convertirla en su sacerdotisa. 132.

JASÓN: Héroe de la mitología griega. Fue enviado a la Cólquide, por su tío Pelias, para traer el vellocino de oro. El viaje se realiza en la nave *Argo*, tomando sus tripulantes el nombre de los *Argonautas*. 15.

JULIETA: Personaje de Shakespeare. Protagonista femenina de la obra *Romeo y Julieta*, historia de amor contrariado, pasional, imposible y eterno. 139.

KINVARA: Sacerdotisa Roja, líder de alto rango en la fe de R'hllor, el Señor de Luz. Apoya a Daenerys, por estar convencida que ella es “la que fue prometida”. 410.

LA GUARDIA DE LA NOCHE: Es una orden con la misión de defender el Muro, la fortificación que sirve de frontera norte a los Siete Reinos de lo que existe más allá del Muro. 172.

LANNISTER, CERSEI: Hija mayor de Lord Tywin y Lady Joanna, tiene un hermano mellizo, Jaime, que a su vez es su amante y el padre biológico de sus tres hijos: Joffrey, Myrcella y Tommen. En cuanto a su hermano menor, Tyrion, siempre lo ha despreciado por culparlo de la muerte de su madre. Casada con el rey Robert Baratheon, ha sido un matrimonio infeliz desde que él la llamo “Lyanna” en la noche de bodas. Entre sus amantes, se encuentra su primo Lancel, a quien utiliza para deshacerse de Robert. 170.

LANNISTER, JAIME (EL MATARREYES): Hijo mayor de Lord Tywin, mellizo de Cersei. Renunció a su herencia para entrar en la Guardia Real, pero perdió su honor de caballero cuando mató al rey que había jurado defender, Aerys II, aun cuando lo hiciera para salvar a la población de Desembarco del Rey. Está tremendamente influenciado por su hermana Cersei, la única mujer de la que se ha enamorado. Es el único miembro de la familia que siente afecto por Tyrion. 161.

LANNISTER, JOANNA: Esposa y prima de Lord Tywin, madre de Cersei, Jaime y Tyrion. 177.

LANNISTER, KEVAN: Hermano de Tywin y padre de Lancel, siempre se ha amoldado a estar a la sombra de su hermano, sirviéndole como su principal consejero y comandante en batalla. 383.

LANNISTER, LANCEL: Hijo de Kevan. Es escudero del rey Robert y amante de su prima Cersei. Es el responsable de embriagar al rey durante una cacería por orden de Cersei, labor que provoca la muerte de Robert. Tras la batalla del Aguasnegras desaparece para unirse a la Fe y vuelve a la capital como un *gorrión*. Acusa a Cersei de relaciones extraconyugales ante el Gorrión Supremo. 178.

LANNISTER, TYRION (EL GNOMO, MEDIOHOMBRE): Tercer hijo de Lord Tywin y Lady Joanna, hermano de los mellizos Cersei y Jaime. Nació con enanismo provocando la muerte de su madre durante el parto, por lo que su padre y su hermana lo han despreciado y maltratado desde su infancia. Se casó en secreto con Tysha, pero su padre terminó con ese matrimonio de forma traumática. En segunda nupcias, por imposición paterna, se casa con Sansa Stark, sin consumir este matrimonio. 37.

LANNISTER, TYWIN: Cabeza de la casa Lannister, Señor de Roca Casterly y Guardián del Occidente. Ejerció como Mano del Rey con Aerys II, y posteriormente con sus nietos Joffrey y Tommen. 169.

LILITH: Se la considera la primera esposa de Adán en la interpretación rabínica del Génesis. Se negó a ser sumisa y prefirió abandonar el edén y ser independiente. Dios la maldijo y se convirtió en un demonio. 148.

LOCKE: Hombre de armas leal a la Casa Bolton, considerado por Lord Roose como su mejor cazador. Mutila a Jaime Lannister amputando su mano de la espada, después de que este le convenza para no violar a Brienne. Por orden de Bolton, se une a la Guardia de la Noche para poder cruzar el Muro y encontrar a Bran. 263.

LOS CAMINANTES BLANCOS: Criaturas humanoides que forman el ejército al mando del Rey de la Noche. Son una amenaza sobrenatural que habita fuera de los Siete Reinos, al norte, al otro lado del Muro. Cuando matan a alguna criatura, sus víctimas se convierten en espectros. Sólo los destruye el fuego, el *vidriagón*, o la destrucción de aquél que los convirtió en Caminantes Blancos. 175.

LOS HIJOS DE LA ARPÍA: Grupo de ciudadanos de Meereen que, con el rostro cubierto por una máscara, libran una guerra en las sombras contra las fuerzas de Daenerys y amenazan a todo el que le ofrezca ayuda. 408.

MAEGYR, TALISA: Curandera originaria de Volantis que conoce a Robb Stark durante la Guerra de los Cinco Reyes. Se enamoran y contraen matrimonio, a pesar de que él estaba comprometido a casarse con alguna descendiente de Walder Frey. 173.

MAESTRE AEMON (de la casa TARGARYEN): Tercer hijo del rey Maekar I, sirvió como maestro en la Guardia de la Noche durante casi toda su vida, falleciendo con más de 100 años. Mentor de Sam y consejero de Jon. Su voto de desempate es el que convierte a Jon Nieve en Lord Comandante de la Guardia de la Noche. 184.

MAESTRE CRESSSEN: Maestro de Rocadragón, sirviendo a la casa Baratheon como curandero y consejero de Stannis. Muere al intentar envenenar a Melisandre. 532.

MAESTRE LUWIN: Maestro de Invernalía, sirve a la casa Stark como curandero y como consejero. Muere a manos de los Hijos del Hierro tras la toma de Invernalía. 174.

MAESTRE WOLKAN: Maestro de Invernalía tras la muerte de Luwin. Empieza sirviendo a los Bolton, aunque no aprueba las acciones de Ramsay. Más tarde, sirve a los Stark. Diseña y construye una silla de ruedas para Bran. 272.

MARTELL, DORAN: Cabeza de la casa Martell, Señor de Lanza del Sol y Príncipe de Dorne. Hermano de Elia y Oberyn. Padre de Trystane, prometido de Myrcella Baratheon. Su enfermedad los hace estar postrado en una silla. 395.

MARTELL, OBERYN (LA VÍBORA ROJA): Hermano menor de Doran y Elia. A sus hijas bastardas se las conoce como las *Serpientes de Arena*. Ellaria Arena es su amante. Odia a los Lannister y busca vengar la muerte de su hermana y sus sobrinos, por lo que se enfrenta a la Montaña en el juicio por combate en defensa de Tyrion. 240.

MARTELL, TRYSTANE: Hijo de Doran, príncipe heredero de Dorne. Está prometido con Myrcella Baratheon. 385.

MARTIN, GEORGE, R.R.: Escritor y guionista estadounidense (Bayonne, Nueva Jersey, 20 de septiembre de 1948). Autor de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, que está previsto se componga de siete novelas, de las cuales se han publicado cinco, desde 1996 hasta 2011 (las traducciones en España. entre 2002 y 2012). 38.

MELISANDRE: Sacerdotisa del dios R'hllor y la más cercana consejera de Stannis Baratheon, cree que él es el príncipe profetizado, Azor Ahai. Tras la caída de Stannis, sufre una profunda crisis de fe, pero se recupera tras resucitar a Jon Nieve. 175.

MHAEGEN: Prostituta del burdel de Meñique. Es la madre de la hija bastarda más pequeña del rey Robert. Ambas son asesinadas por órdenes de Joffrey. 194.

MISSANDEI: Originaria de Naath, fue capturada y vendida como esclava. Liberada por Daenerys, se convierte en su doncella, traductora y leal compañera. Enamorada de Gusano Gris. 408.

MOORE, MANDON: Caballero de la Guardia Real. Por orden de Joffrey, intenta asesinar a Tyrion durante la batalla del Aguasnegras. 389.

MOPATIS, ILLYRIO: Rico y poderoso magister de Pentos, es un mercader amigo de Varys. En su casa se encuentran acogidos Viserys y Daenerys Targaryen, hasta que esta es vendida a Drogo como esposa. Por su boda, regala a Daenerys 3 huevos de dragón petrificados. 183.

MORMONT, JEOR: Lord Comandante de la Guardia de la Noche. Padre de Jorah Mormont. 175.

MORMONT, JORAH: Caballero exiliado, hijo de Jeor. Huyó de Poniente para evadir la ejecución por traficar con esclavos. Comienza a espiar a Daenerys para lograr el indulto de Robert, pero acaba enamorado de ella y se convierte en uno de sus más leales consejeros. 161.

MORMONT, LYANNA: Cabeza de la casa Mormont y Señora de la Isla del Oso. Aunque es solo una niña, defiende El Norte con fiereza. Considera que este debe ser un reino independiente y se mantiene leal a la casa Stark. 576.

MR. HYDE: Representación física de la maldad existente en la conciencia del Dr. Jekyll. 139.

NAHARIS, DAARIO: Es uno de los capitanes de los Segundos Hijos. Se une a Daenerys, convirtiéndose en su consejero y su amante. 408.

NARCISO: Joven de muy bella apariencia que enamoraba a cuantos le veían, pero a todos los rechazaba. Se enamoró de su propio reflejo. *147.*

NESTORIS, TYCHO: Representante del Banco de Hierro de Braavos. *527.*

NIEVE, JON (nacido AEGON TARGARYEN): Aunque es el hijo de Lyanna Stark y Rhaegar Targaryen, su origen permanece en secreto y se cría como bastardo de su tío Ned Stark. Ingresa en la Guardia de la Noche, llegando a ser Lord Comandante. Es asesinado por algunos de sus hombres y resucitado por Melisandre. Nombrado Rey en el Norte, jura lealtad a Daenerys Targaryen. Ambos se enamoran y marchan al norte a combatir juntos al Rey de la Noche. *38.*

ODISEO: También llamado Ulises, casado con Penélope y padre de Telémaco. Héroe griego, rey de Ítaca, participó en la Guerra de Troya siendo el artífice del conocido engaño del Caballo de Troya. El relato de su vuelta al hogar al finalizar la guerra es el argumento de la *Odisea* de Homero. *141.*

ORFEO: Famoso por sus dotes musicales, se casó con Eurídice. Cuando falleció su esposa, bajó al inframundo para intentar rescatarla de la muerte, consiguiendo que se le permitiese llevarla consigo bajo la condición de que caminase delante de ella y no mirase hacia atrás hasta que no hubiesen alcanzado el mundo superior. Orfeo volvió la cabeza antes de que Eurídice hubiese salido totalmente del inframundo y, por ello, la perdió para siempre. *140.*

OSHA: Es una salvaje, perteneciente al Pueblo Libre, nacida Más allá del Muro. Capturada por los Stark, se convierte en ayudante de las cocinas. Tras la toma de Invernalía, Osha salva a Bran y Rickon. Acompaña y protege a los chicos Stark, llevándolos al norte para que se reencuentren con Jon. Sólo se separan cuando Bran decide ir mas allá del Muro y le encarga poner a salvo a Rickon. *174.*

PANDORA: La primera mujer. La hizo Hefesto por orden de Zeus. Con ella pretendía vengarse de los hombres, irritado porque Prometeo les hubiera entregado el fuego. *148.*

PARIS: Príncipe troyano, hijo de Príamo. Enamora a Helena, esposa del rey Menelao de Esparta y la lleva consigo a Troya, dando origen a la guerra que finalizará con la destrucción de su patria. *609.*

PAYNE, PODRICK (POD): Escudero de Tyrion Lannister. Le salva la vida en la Batalla de Aguasnegras, cuando Mandon Moore intenta asesinarlo. Cuando Tyrion es

encarcelado acusado de haber envenenado a su sobrino, le pide que se marche de la ciudad. Acaba al servicio de Brienne de Tarth. 389.

PIGMALIÓN: Rey de Chipre y escultor. Decidió no casarse por considerar que toda mujer era imperfecta. Talló la estatua de Galatea, de la que se enamoró. Su obra cobró vida por la intervención de Afrodita. 140.

QYBURN: Antiguo maestro, fue despojado de su cadena por practicar experimentos antiéticos con humanos vivos. Se convierte en el mayor colaborador de Cersei desde el momento en que ella le da carta blanca para la realización de sus experimentos. Devuelve a la vida a la Montaña. Se convierte en Mano de la Reina con la subida al trono de Cersei. 610.

RAST: Hermano juramentado de la Guardia de la Noche, enfrentado con Jon Nieve. Forma parte del motín del Torreón de Craster. 423.

RAYDER, MANCE: Es el Rey-Más-Allá-del-Muro. Fue hermano juramentado de la Guardia de la Noche, pero rompió sus votos y abandonó el Muro. 537.

REED, HOWLAND: Cabeza de la Casa Reed, Señor de Atalaya de Aguasgrises, tiene dos hijos: Meera y Jojen. Es uno de los amigos más cercanos de Ned Stark, habiéndolo salvado en su enfrentamiento con Arthur Dayne. Es el único sobreviviente que fue testigo de lo ocurrido en la Torre de la Alegría. 176.

REED, JOJEN: Hijo de Howland Reed. Junto a su hermana Meera, sirve de guía a Bran en su viaje para convertirse en el Cuervo de Tres Ojos, ya que reconoce sus poderes y le ayuda a comprenderlos. Jojen también tiene poderes premonitorios. 175.

REED, MEERA: Hija de Howland, acompaña a su hermano Jojen en su viaje para encontrar a Bran y después, acompaña a ambos más allá del Muro. Sirve de protectora para Jojen, Bran y Hodor. Ella es la única de los aliados de Bran que sobrevive, siendo quien lo lleva de regreso a Invernal. 175.

ROMEO: Protagonista masculino de la obra de Shakespeare, *Romeo y Julieta*. Historia de amor contrariado, pasional, imposible y eterno. 139.

ROS: Prostituta que Cersei captura en lugar de Shae para coaccionar a Tyrion. Trabaja para Varys espionando a Meñique; cuando este la descubre se la entrega a Joffrey, que la asesina por diversión. 463.

ROYCE, YOHNN: Señor de la casa Royce, vasalla de la casa Arryn. Mentor de Robin Arryn. 362.

SAAN, SALLADHOR: Pirata y contrabandista, amigo de Davos Seaworth. Apoya la causa de Stannis con su nave, primero en la Bahía del Aguasnegras y después para zarpar hacia el norte. Su barco salva a Davos del naufragio tras la batalla del Aguasnegras. 532.

SALOMÉ: Personaje bíblico. Hijastra de Herodes Antipas. Tras danzar para el rey, consiguió que este le jurase entregarle el regalo que ella solicitase, y Salomé pidió la cabeza de Juan el Bautista en una bandeja de plata. 148.

SEAWORTH, DAVOS (CABALLERO DE LA CEBOLLA): Antiguo contrabandista, fue nombrado caballero por Stannis Baratheon como recompensa por haber burlado el sitio de Mace Tyrell a Bastión de Tormentas. Fiel consejero de Stannis, siente especial aprecio por Shireen. Su hijo Matthos es seguidor del Señor de Luz y muere durante la batalla del Aguasnegras. 416.

SEAWORTH, MATTHOS: Hijo de Davos. Escriba de Stannis y fiel seguidor del Señor de Luz. Muere combatiendo en la Bahía del Aguasnegras. 546.

SELMY, BARRISTAN: Uno de los mejores caballeros de los Siete Reinos. Aunque luchó a favor de los Targaryen, Robert lo perdonó y le nombró Lord Comandante de su Guardia Real. Es destituido por Joffrey y huye de Desembarco del Rey. Conoce a Daenerys y se convierte en uno de sus hombres de confianza. 182.

SHAE: Prostituta que entra al servicio de Tyrion y termina convirtiéndose en su concubina. Cuando él es acusado de la muerte de su sobrino Joffrey, ella declara en su contra en el juicio. Muere a manos de Tyrion, tras descubrirla en el lecho de Tywin. 374.

SHAGGA: Jefe de los Grajos de Piedra, un clan de las Montañas de la Luna en el Valle de Arryn. 382.

SÍSIFO: Hijo de Eolo y Enareta. Es conocido por su castigo: empujar una piedra enorme por una ladera empinada, pero antes de alcanzar la cima, la piedra siempre rueda hacia abajo y Sísifo debe empezar de nuevo, una y otra vez. 150.

SLYNT, JANOS: Comandante de la Guardia de la Ciudad, traiciona a Ned Stark en su enfrentamiento con Cersei. Su traición es recompensada con Harrenhal. Tyrion le envía a unirse a la Guardia de la Noche, donde se enfrenta con Jon Nieve. 196.

SÓFOCLES: Poeta trágico griego (496-406 a.C.), sólo se conservan siete tragedias completas de su obra, entre ellas, *Antígona* y *Edipo rey*. 76.

STARK, ARYA (ARRY, UNA CHICA): Hija menor de Ned y Catelyn. No tiene buena relación con su hermana Sansa. Le interesan las actividades típicamente masculinas como el combate y la exploración. Se hace pasar por un chico para huir de Desembarco del Rey tras la muerte de su padre. Viaja a Braavos para convertirse en un *Hombre sin Rostro*, pero una vez se ha entrenado, decide volver a Poniente a buscar venganza. 161.

STARK, BENJEN: El menor de los hermanos de Ned. Es explorador de la Guardia de la Noche. Combate a los Caminantes Blancos, primero salvando a Bran y, después, a Jon. 169.

STARK, BRANDON: Hermano mayor de Ned, era el prometido de Catelyn. Murió junto a su padre a manos del Rey Loco, cuando fue a Desembarco del Rey a exigir la liberación de su hermana Lyanna, supuestamente raptada por el príncipe Rhaegar. 169.

STARK, BRANDON (BRAN): Segundo hijo varón de Ned Stark. Es un *cambiapielos* y tiene visiones y sueños premonitorios. Adquiere sus poderes tras quedar tullido, al ser defenestrado por Jaime Lannister. Terminará convirtiéndose en el Cuervo de Tres Ojos. 160.

STARK, CATELYN (de soltera TULLY): Esposa de Ned. Hija mayor de Lord Hoster Tully. Sigue firmemente el lema de la Casa Tully: “Familia, Deber, Honor”. Nunca ha soportado la presencia en su hogar de Jon Nieve. 161.

STARK, EDDARD (NED): Señor de Invernalía, fue criado como pupilo de Jon Arryn. Desde muy joven fue compañero inseparable de Robert Baratheon. Ha criado a Jon Nieve como si fuera su hijo bastardo para proteger su vida y cumplir la palabra que le dio a su hermana Lyanna, la madre de Jon, en su lecho de muerte. 160.

STARK, LYANNA: Hermana de Brandon, Eddard y Benjen Stark. Estaba prometida a Robert Baratheon cuando el príncipe Rhaegar Targaryen se enamoró de ella. Según la versión oficial, Rhaegar la raptó y la violó, lo que da lugar a la muerte de su padre y de su hermano Brandon a manos del Rey Loco y al inicio de la Guerra del Usurpador. 169.

STARK, RICKARD: Padre de Brandon, Eddard, Lyanna y Benjen Stark, murió quemado vivo por el Rey Loco. 169.

STARK, RICKON: El menor de los hijos de Ned Stark y Catelyn. Aunque se ha desarrollado menos en la serie, también hay indicios de que Rickon tiene visiones premonatorias. 173.

STARK, ROBB: Primogénito de Ned, es proclamado Rey en El Norte a la muerte de su padre. Su matrimonio por amor con Talisa, rompiendo su promesa a los Frey, origina los sucesos de la Boda Roja. 173.

STARK, SANSA: La mayor de las hijas de Ned y Catelyn, crece representando el papel de dama perfecta y soñando con casarse con un príncipe. Se compromete con Joffrey Baratheon, al que idealiza, llegando a mentir por él en contra de su propia hermana. Sin pretenderlo, contribuye a la confesión y posterior ejecución de su padre. Es obligada a casarse en dos ocasiones: con Tyrion Lannister y con Ramsay Bolton. 161.

TANNER, KARL: Hermano de la Guardia de la Noche que lidera el motín en el Torreón de Craster, donde mueren Craster y el Lord Comandante Jeor Mormont. Es muerto por Jon Nieve. 262.

TARGARYEN, AEGON I (EL CONQUISTADOR): Conquistador de los Siete Reinos y fundador de la dinastía Targaryen que reinó en Poniente. Contrajo matrimonio con sus dos hermanas. 168.

TARGARYEN, AERYS II (EL REY LOCO): Último Rey de la dinastía Targaryen, padre de Rhaegar, Viserys y Daenerys. Cuando comprendió que había perdido la Guerra del Usurpador, pretendió quemar con *fuego valyrio* la ciudad. Esta acción fue impedida por Jaime Lannister, que lo asesinó traicionando su juramento como Guardia Real. 169.

TARGARYEN, DAENERYS (DE LA TORMENTA, LA QUE NO ARDE, ROMPEDORA DE CADENAS, MADRE DE DRAGONES): Hija menor de Aerys II, vive en el exilio. Su hermano Viserys concierta su matrimonio con Khal Drogo. Cuando pierde al hijo que esperaba y muere su marido, se introduce en la pira funeraria con los huevos de dragón petrificados que recibió como regalo de bodas. Cuando se extinguen las llamas, emerge ilesa con 3 pequeños dragones. Tras arrasar la Bahía de los Esclavos se convierte en la Reina de Meereen. Reune un ejército y aliados para recuperar el Trono de Hierro. 160.

TARGARYEN, RHAEGAR: Primogénito de Aerys II. Se casó con Elia Martell y tuvo dos hijos; Rhaenys y Aegon. Anuló ese matrimonio para casarse con Lyanna Stark, con quien tuvo otro hijo al que llaman también Aegon, criado como Jon Nieve, el bastardo de Ned. Aunque la leyenda negra de la Guerra del Usurpador lo describe terrible,

quienes lo conocieron en persona, como Barristan Selmy, afirman que era un buen hombre, al que le gustaba más cantar que pelear. *169.*

TARGARYEN, RHAEGO: Hijo no nato de Daenerys y Drogo. *183.*

TARGARYEN, RHAENYS: Hermana menor de Aegon I y esposa del mismo. *168.*

TARGARYEN, VISENYA: Hermana mayor de Aegon I y esposa del mismo. *168.*

TARGARYEN, VISERYS: Hermano menor de Rhaegar, vive exiliado en Pentos junto a su hermana Daenerys. Se considera el legítimo rey del Trono de Hierro. *170.*

TARLY, DICKON: Segundo hijo de Lord Randyll, se convirtió en el heredero de Colina Cuerno cuando su hermano Sam se unió a la Guardia de la Noche. Se niega a hincar la rodilla ante Daenerys y muere quemado vivo. *416.*

TARLY, RANDYLL: Cabeza de la casa Tarly y Señor de Colina Cuerno. Tiene dos hijos varones: Samwell y Dickon, y una hija, Talla. Es un reconocido militar, el único que venció a Robert durante la Guerra del Usurpador. Se niega a hincar la rodilla ante Daenerys y muere quemado vivo. *184.*

TARLY, SAMWELL (SAM): Hijo mayor de Lord Randyll. Al unirse a la Guardia de la Noche fue designado mayordomo del maestre Aemon. Amigo de Jon Nieve. Se enamora de Elí y la ayuda a huir del Torreón de Craster. Para protegerla, mata a un Caminante Blanco. *48.*

TARTH, BRIENNE: Heredera de Selwyn Tarth, desde joven prefirió montar a caballo, los combates y las justas a tareas consideradas femeninas. Formó parte de la Guardia Arcoiris de Renly Baratheon. Entra al servicio de Catelyn Stark, quien le envía a custodiar a Jaime hasta la capital para recuperar a Sansa y Arya. Aunque Catelyn muere, Brienne consigue cumplir su promesa y proteger a Sansa, convirtiéndose en su espada juramentada. Mantiene una relación platónica con Jaime. *132.*

TARTH, SELWYN: Cabeza de la casa Tarth y Señor del Castillo del Atardecer, vasalla de Bastión de Tormentas Tiene una sola hija viva, Brienne, a la que ha entrenado como caballero. *181.*

TIESTES: Hijo de Pélope y de Hipodamía, hermano de Atreo y padre de Egisto, al que concibió con su hija Pelopia. *611.*

TOLKIEN, J.R.R.: Escritor, poeta, lingüista, filólogo y profesor universitario británico (1982-1973), es conocido por sus novelas de fantasía épica, como *El Señor de los Anillos*. 38.

TRANT, MERYN: Miembro de la Guardia Real de Joffrey Baratheon y responsable de la muerte de Syrio Forel, el instructor de espada de Arya Stark. Es asesinado por Arya en un burdel de Braavos. 387.

TULLY, HOSTER: Cabeza de la casa Tully, Señor de Aguasdulces y Señor Supremo del Tridente. Padre de Catelyn, Lysa y Edmure. 606.

TYRELL, LORAS (EL CABALLERO DE LAS FLORES): Hijo de Mace Tyrell, hermano de Margaery y heredero de Altojardín. Mantiene una relación con Renly Baratheon. Tras ser apresado por los Militantes de la Fe y confesar sus crímenes, muere en la explosión del Gran Septo de Baelor. 180.

TYRELL, MACE: Señor de Altojardín, Guardián del Sur, Defensor de las Marcas y Alto Mariscal del Dominio. Nombrado Consejero de la Moneda durante el reinado de Tommen Baratheon. Muere en la explosión del Gran Septo de Baelor. 397.

TYRELL, MARGAERY: Hija de Mace Tyrell, hermana de Loras y nieta de Olenna. Su primer esposo, Renly Baratheon, muere sin consumir el matrimonio. En su boda con Joffrey Baratheon, el novio es envenenado. Al enviudar nuevamente, es prometida con Tommen Baratheon. Apresada por los Militantes de la Fe, consigue liberarse haciendo un pacto con el Gorrión Supremo para fusionar la Corona y la Fe. Muere en la explosión del Gran Septo de Baelor. 180.

TYRELL, OLENNA: Madre de Mace, *de facto* ejerce como señora de la Casa Tyrell, controlando las decisiones relevantes para la familia. Se encarga de idear el asesinato de Joffrey. Tras la muerte de toda su familia a manos de Cersei, se une a la causa de Daenerys. Cuando los Lannister toman Altojardín, Jaime le ofrece un veneno para que muera con dignidad. 184.

TYSHA: Prostituta. Primera esposa de Tyrion Lannister. 428.

VARYS (LA ARAÑA): Enigmático miembro del Consejo Privado y Consejero de los Rumores del Trono de Hierro, durante varios reinados. Eunuco. Controla una red de espionaje formada por pequeños huérfanos a los que llama sus *pajaritos*. Su verdadera lealtad es para con el pueblo. 183.

WEISS, D.B.: Escritor estadounidense (Chicago, 23 de abril de 1971), creador junto a D- Benioff de la serie *Juego de Tronos*. 639.

YOREN: Reclutador de la Guardia de la Noche. Saca a Arya de Desembarco del Rey tras la ejecución de Ned. 174.

ZO LORAQ, HIZDAHR: Segundo esposo de Daenerys. Noble ghiscario de la ciudad de Meereen. 408.

10. ANEXOS

10.1. ANEXO I: VERSIÓN EN CASTELLANO DE INTRODUCCIÓN Y CONCLUSIONES

10.1.1. INTRODUCCIÓN

10.1.1.1. Objeto y Contexto

No se conoce en qué momento el ser humano comenzó a contar historias; en su origen, gracias a la tradición oral que se inició hace miles de años. Esos relatos han expuesto los miedos, las incertidumbres, los anhelos y las inquietudes de grupos sociales y de individuos, y les han servido para un mejor entendimiento del exterior, del mundo que les rodea, y como guía de introspección, para ahondar en sus conflictos internos y la propia esencia de su condición humana.

Los mitos se han convertido en un medio eficaz para cumplir esas tareas, a la vez que vehículo de comunicación intergeneracional e intercultural, llegando a formar parte del inconsciente colectivo. Las representaciones arquetípicas y los mitemas permanecen presentes en la actualidad, tanto en la literatura como en otros formatos -el cine, la televisión, el comic o los videojuegos-, influyendo en su estructura narrativa así como en la construcción y desarrollo de sus personajes.

Indagar en la forma en que se componen los relatos y conocer en profundidad los temas esenciales que fascinan al receptor de la historia, sea lector o espectador, supone una tarea imprescindible para mejorar la técnica narrativa. Esto ha supuesto que teóricos como Vogler, al profundizar en el estudio del guión cinematográfico, haya dirigido su trabajo al establecimiento de un patrón de relato, que sirve de soporte estructural y otorga coherencia al desarrollo del argumento: el viaje del héroe.

En un momento en que las series de ficción alcanzan cotas de calidad que las sitúan en un estatus similar a la producción cinematográfica, nos hallamos en el contexto idóneo para analizar la trasposiciones de aquellos patrones del guión cinematográfico y de sus antecesores, los arquetipos literarios, que subyacen en el trasfondo cultural sobre el que se asienta el imaginario colectivo del espectador.

10.1.1.2. Propósito

Este trabajo pretende mostrar la pervivencia del mito clásico en una serie de ficción actual, que ha supuesto un auténtico fenómeno televisivo, adaptando en principio una saga literaria de gran éxito que se encontraba inacabada al momento de iniciarse la producción –de hecho, continúa sin finalizar-, y que se aparta de la historia original a partir de la quinta temporada, modificando sustancialmente las tramas, a modo de una historia divergente a la inicialmente planteada en las novelas.

Esta pervivencia del mito se observará en la construcción de los personajes, pudiendo hallarse las características y connotaciones que definen diferentes transformaciones del arquetipo de héroe –incluido el antihéroe–; igualmente, además del nivel morfosintáctico, serán examinados los temas del mito desde una perspectiva semántica, y en último término se pretende rastrear las huellas del mito clásico, los palimpsestos según la terminología de Genette, es decir, detectar cuando se han incorporado argumentos que ya se hallan presentes en la mitología clásica a la narración de la serie televisiva y la forma en que se produce esa traslación creando un producto nuevo.

Para la consecución del objetivo, se han establecido tres ámbitos de análisis:

- En primer lugar, se analizarán cuatro personajes, estableciendo si en el rol desempeñado en la serie presenta las características que nos llevarían a calificarlos como héroes, señalando en su caso de qué clase de héroe o antihéroe se trata, si ha logrado o no completar su viaje, a qué transformación del héroe responden, y qué otros arquetipos aparecen en el desarrollo de las tramas de aquellos personajes e interactúan con los mismos.

- En segundo lugar, se procederá al análisis de la serie en su conjunto desde una perspectiva global, señalando qué otros arquetipos puedan haberse observado en los personajes que no integran la muestra, así como los temas del mito que aparecen en la serie, poniéndolos en relación los resultados con los ratings de audiencia obtenidos.
- Por último, se procederá a enumerar los mitos clásicos de los que encontramos clara trasposición en la serie, destacando las situaciones que se corresponden con situaciones o personajes ya descritos, fundamentalmente, en la mitología grecolatina.

10.1.1.3. JUSTIFICACIÓN

Personal: La cultura clásica ha ejercido sobre mí una particular fascinación desde mi adolescencia, si bien mi primer recuerdo mitológico se remonta a mi infancia en las alas de Ícaro. De la lectura de Cicerón, *Pro Archia Poeta*, y su defensa de la *humanitas* deviene mi inclinación por la cultura, no sólo literaria, y mi interés por la transmisión del mensaje y la comunicación audiovisual en todos sus formatos.

Con los años me he centrado más en la producción de series de ficción, en cuanto su serialidad permite un mayor recorrido en la descripción psicológica de los personajes y en el desarrollo de sus tramas, siendo susceptible de alcanzar una profundidad que difícilmente puede lograrse en el cine, dadas las limitaciones comerciales del metraje de las películas, salvo los casos en que se han rodado determinadas sagas.

Esta tesis viene a poner en valor la universalidad del mito y su permanencia en el inconsciente colectivo como instrumento para crear argumentos y personajes que conecten con el espectador y atraigan su atención, provocando una suerte de reconocimiento que le genere la necesaria identificación con el relato para sentirse partícipe del mismo.

Social: Las etapas del viaje del héroe, cuyo reflejo en determinados personajes de la serie será analizado en esta tesis, tienen una repercusión social en cuanto sirven como estructura para un viaje de introspección en el conocimiento personal, útil para reconocer nuestras debilidades y nuestros valores, a la vez que aprendemos a conocer al otro, pudiendo incluso utilizarse como herramienta de crecimiento personal.

Económica: Con el presente trabajo se pretende comprobar el resultado práctico de las teorías apuntadas por Vogler (2002) en cuanto a narrativa de guión cinematográfico, estableciendo si en la actual era de la producción televisiva resultan de aplicación las pautas desarrolladas en *El viaje del escritor*, su repercusión en el éxito de las series de ficción y aquellos temas del mito respecto a los que se ponga de manifiesto una mejor recepción por parte del espectador.

Científica: Se pretende indagar sobre qué elementos mitológicos conservan la fuerza de atracción que han ejercido desde la literatura clásica, dotando a los relatos orales, escritos, cinematográficos y ahora televisivos, del poder de fascinación sobre el público al que se dirigen y su incidencia social y cultural.

10.1.1.4. Finalidad

Se trata de enriquecer el trabajo de los guionistas, realizadores y productores de series de ficción, ofreciéndoles un estudio de factores que actúan en la psique del espectador, como representaciones arquetípicas del inconsciente colectivo, a la vez que plasman sus más elementales emociones, lo que facilita su respuesta favorable ante la trama del relato e íntima identificación con los personajes.

10.1.1.5. Oportunidad

La repercusión y el éxito de la serie *Juego de Tronos*, justifica la oportunidad de esta investigación, al tratarse de un fenómeno a nivel mundial, del que aún no existen estudios suficientes a pesar de la enorme expectación que ha generado.

Además, al poner de relieve el poder de los mitos en nuestro tiempo y su influencia en la creación narrativa, se abordan temas universales sobre los que siempre será oportuno reflexionar: la eterna lucha entre el bien y el mal, la dualidad de la naturaleza humana o el crecimiento interior. Entendiendo mejor al ser humano, se hallaran las claves para crear personajes creíbles, que puedan trascender las historias y pasen a formar parte del paisaje de la cultura popular.

10.1.1.6. Recursos

10.1.1.6.1. Personales. El apoyo de los directores de tesis: Francisco García García y Miguel Ángel Cháves, como guías y consejeros en el arduo trayecto que ha supuesto la realización del presente proyecto, en particular, y de las instalaciones de la Universidad Complutense de Madrid, en general.

10.1.1.6.2. Económicos. Ninguno destacable.

10.1.1.6.3. Documentales. Acceso a bibliotecas públicas, o a internet, además de los libros de mi propiedad. Visionado de la serie a través de la plataforma online de HBO España.

10.1.2. CONCLUSIONES

En este apartado se expondrán las respuestas a las preguntas que llevaron a plantear el presente estudio. Por tanto, nos disponemos a abordar el punto más importante del trabajo, el confirmar o rechazar las premisas que orientaron y dieron forma a esta investigación.

A lo largo del análisis se han desarrollado modelos que profundizan en el estudio del mito presente en los héroes de *Juego de Tronos*. Dichos modelos reflejan la existencia del mito en la estructura de la creación del personaje y en la estructura narrativa del desarrollo de su trama –nivel morfosintáctico–; así como en las diferentes transformaciones que puede sufrir el héroe y los temas mitológicos en torno a los que se elaboran las tramas y subtramas de la serie –nivel semántico–. Los análisis realizados sobre la selección propuesta de héroes, así como el análisis global de la obra, arrojan luz sobre la pervivencia del mito y la manera en que este se ha renovado para adaptarse a las nuevas audiencias y sus gustos. La investigación realizada podrá servir para plantear qué temas mitológicos tienen mejor acogida entre el público, qué tipos de héroes

resultan más atractivos, y cómo construir una buena historia tomando como base el viaje del héroe.

Esta tesis constituye, por tanto, un punto de vista a considerar a la hora de crear nuevas obras audiovisuales, teniendo en cuenta cómo el palimpsesto es una buena base sobre la que construir una historia que emociones, atrape y resulte novedosa para un público que, en el fondo, disfruta al experimentar una y otra vez las mismas estructuras y temas que son universales para todas las culturas.

En adelante, procederemos a comprobar el cumplimiento de los objetivos y a cotejar las hipótesis propuestas, ya que estos dos elementos del bloque de diseño de la investigación determinan todo el trabajo realizado. A continuación, expondremos las conclusiones generales derivadas del proceso; aquellas que no habían sido consideradas en un primer momento pero que, a la luz del análisis efectuado, han cobrado relevancia.

10.1.2.1. Cumplimiento de los Objetivos

Todo trabajo de investigación debe tener, al menos, un objetivo a lograr; ya que este determina en gran medida la dirección y orientación de la labor posterior. Habiendo diseñado las herramientas metodológicas pertinentes, es momento de evaluar si los resultados obtenidos responden o no al cumplimiento de los objetivos marcados.

10.1.2.1.1. Cumplimiento de los Objetivos Generales.

a) Analizar la pervivencia del mito clásico, en especial el heroico, en la cultura audiovisual del siglo XXI, más concretamente, en *Juego de Tronos*, una de las series de ficción con mayor peso en las parrillas occidentales, y la que más premios ha cosechado en la historia de la televisión.

En efecto, hemos cumplido con el objetivo general de la investigación, ya que hemos abordado el estudio de una muestra de 4 héroes, representativos de cada variante del

arquetipo, cuyo peso en la trama se ha visto confirmado. Todos ellos, como se ha comprobado, han empezado el viaje del héroe, han sufrido las transformaciones del héroe y desarrollan una serie de tramas en las que se presentan temas del mito.

Así, podemos afirmar que el análisis realizado responde al objetivo general y arroja luz sobre la forma y el fondo en que el mito clásico ha pervivido en la serie que nos ocupa.

10.1.2.1.2. Cumplimiento de los Objetivos Específicos.

b) Conocer hasta qué punto la narrativa de *Juego de Tronos* bebe de las estructuras míticas.

Este objetivo específico se ve cumplido a través del análisis morfosintáctico aplicado a los cuatro héroes propuestos. Así, tal y como Propp (1985) estableció una morfología del cuento, en base a los cuentos populares rusos, que más tarde resultó pertinente para los cuentos de hadas y *folktales* en general; podemos comprobar cómo las estructuras propias de la mitología occidental resultan aplicables en los productos de la industria audiovisual contemporánea. El estudio del viaje del héroe de Vogler (2002) aplicado a los héroes de *Juego de Tronos* responde a este objetivo.

c) Analizar si los arquetipos presentes en el inconsciente colectivo actual, que se representan *Juego de Tronos*, son originales y propios de la cultura de masas, o si es una perpetuación y renovación de la mitología clásica.

A este objetivo responde el análisis de los arquetipos en los personajes que aparecen en la serie. Si bien numerosos autores han abordado el tema y configurado cada cual una clasificación de los distintos arquetipos; los tomados de Vogler (2002), que inciden directamente en el viaje del héroe, determinan cómo esas fuerzas inmanentes que actúan en cada una de las etapas no han cambiado sustancialmente desde la narración mitológica. Su apariencia puede actualizarse, así como sus motivaciones, puede incluso subvertirse el código moral en función de la cultura a la que se dirija; pero las fuerzas que representan son, esencialmente, las mismas.

d) Revisar los temas mitológicos que persisten en la cultura audiovisual a través de *Juego de Tronos*.

El estudio de la presencia de los temas del mito de Kirk (2006), así como relación con uno u otro personaje y con los ratings de audiencia, cumple este objetivo. Identificar cuáles son los temas que han persistido en las narrativas actuales, qué respuesta provocan en la audiencia y con qué tipo de personaje se relacionan, resulta fundamental de cara a estudiar la cultura televisiva pero, más aún, en pos de crear nuevos contenidos.

10.1.2.2. Contraste de Hipótesis

Previo al análisis realizado, se formuló una serie de hipótesis respecto a la presencia, en contenido y forma, del mito en la cultura audiovisual contemporánea, tomando *Juego de Tronos* como serie representativa de la tercera edad dorada de la televisión. Habiendo examinado los arquetipos, viajes del héroe, transformaciones del héroe y temas del mito que aparecen en la serie a nivel global, y en 4 héroes –Ned Stark, Bran Stark, Tyrion Lannister y Stannis Baratheon– a nivel particular, a continuación procedemos al contraste de las hipótesis.

10.1.2.2.1. Contraste de la hipótesis principal.

a) El mito del héroe ha perdurado en el tiempo y forma parte de la cultura de la sociedad de masas en el siglo XXI expresada en *Juego de Tronos*.

Se confirma, ya que la narración de *Juego de Tronos* se construye en torno a los viajes de los distintos héroes que presenta. Entre los 10 personajes con mayor presencia a lo largo de las 7 primeras temporadas, al menos 7 son susceptibles de adscribirse al arquetipo de héroe; entre ellos destacan Tyrion, como el segundo con más presencia en la serie, y Bran, como el único que ha terminado su viaje. Entre los que tienen una menor presencia, también encontramos personajes que responden a la categoría de héroe, en alguna de sus variantes, como es el caso de Stannis Baratheon. Finalmente,

comprobamos cómo el primer personaje son el que se identifica el espectador, aquel que guía la narración desde el primer episodio, es Ned Stark, un arquetipo de héroe clásico.

10.1.2.2.2. Contraste de las hipótesis secundarias.

b) El palimpsesto del mito clásico, en forma de transformación simple, se manifiesta en *Juego de Tronos*

Se confirma, ya que hemos constatado la presencia de temas del mito clásico en la serie, así como las transformaciones que sufre el héroe, ya definidas por Campbell (1959). Además, hemos podido apreciar casos manifiestos, que relacionan directamente algunas de las subtramas de *Juego de Tronos*, con las de personajes mitológicos.

Así, vemos cómo Stannis Baratheon actualiza el relato de Agamenón, en cuanto apoya a su hermano en la guerra, sacrifica a su propia hija para lograr el apoyo de los dioses, es un personaje que despierta poca simpatía en el público y muere a manos de una mujer, que lo ajusticia por sus crímenes. Catelyn Stark encarna a Hera, diosa del matrimonio, no solo en sus motivaciones sino, especialmente, en el odio confeso a Jon Nieve como símbolo de la infidelidad de su marido. La Odisea, una de las obras más conocidas y difundidas de la antigüedad clásica, también se ve reflejada en el periplo de Daenerys por la Bahía de los Esclavos y su persistente empeño en retornar al hogar.

c) El palimpsesto del mito clásico, en forma de transformación indirecta o imitación, se manifiesta en *Juego de Tronos*

Se confirma totalmente, pues hemos constatado que la estructura del viaje del héroe continúa vigente y, si no llega a ser culminada por todos y cada uno de los héroes, sí que hay numerosos personajes que lo inician y recorren sus etapas; respetando la estructura de la aventura propuesta por Vogler.

d) El héroe clásico se ha transformado en las series contemporáneas

Se confirma, pues vemos que la mayoría de personajes de *Juego de Tronos* no se adhieren al arquetipo de héroe clásico y, además, no son estos los que gozan de mayor protagonismo a lo largo de la serie. De los personajes analizados, Tyrion es el que más presencia tiene, con 268 escenas, y representa a un antihéroe/héroe herido; confirmando las tendencias que se apuntaron en el marco teórico sobre la evolución del héroe en la tercera edad dorada de la televisión. Además, cabe resaltar que Peter Dinklage, quien lo interpreta, ha sido el actor más premiado por un mismo personaje en los premios Emmy —empatado con Bryan Cranston, por Walter White en *Breaking Bad*—, logrando 3 galardones en este certamen y un total de 7 nominaciones por su interpretación de Tyrion Lannister.

e) El mito es más perceptible en personajes con mayor desarrollo en la trama

Se rechaza, ya que no hemos podido hallar relación entre el número de escenas en que intervienen los héroes y la medida en que estos desarrollan su viaje. Así, Tyrion aparece casi el doble de veces que Bran y aún se encuentra en la décima etapa de su viaje, mientras que Bran ya lo ha completado. De la misma manera, otros personajes que tienen gran presencia, pero no han podido ser analizados por no haber concluido la serie, han iniciado el viaje del héroe y se encuentran en alguna de las etapas. Algunos ejemplos de estos son: Jon Nieve, con 283 escenas; Daenerys Targaryen, con 222 escenas; Jaime Lannister, con 181 escenas; o Jorah Mormont, con 153 escenas.

f) Los temas mitológicos influyen en los ratings

Se rechaza, pues no hemos obtenido un resultado concluyente. Hemos comprobado que, en los episodios con mejor rating de cada temporada, el tema predominante es el de Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas, que sube en 5 puntos respecto al global de la serie. En estos capítulos vemos también que gana importancia el tema de Gigantes, monstruos y serpientes; pero los datos no nos permiten determinar si estos temas influyen verdaderamente en el rating o si se debe a otros motivos.

Los episodios mejor puntuados son:

- 1x09: Ned Stark es ejecutado.
- 2x07: a Daenerys le roban sus dragones en Qarth y Theon cuelga dos cuerpos calcinados en Invernalía, haciéndolos pasar por Bran y Rickon.
- 3x09: Matan a Robb en la Boda Roja.
- 4x06: Tyrion es juzgado por el asesinato de Joffrey.
- 5x08: Jon se enfrenta al Rey de la Noche en Casa Austeria.
- 6x09: Jon y Sansa se enfrentan a Ramsay Bolton en la Batalla de los Bastardos.
- 7x04: Daenerys destruye las huestes Lannister y Tyrell.

Por tanto, no podemos concluir si el rating responde a los temas del mito que predominan o a otros factores tales como las secuencias épicas o los giros sorprendentes de guion.

10.1.2.3. Conclusiones Generales

Llegados a este punto, se han confirmado y rechazado las hipótesis establecidas. Sin embargo, conviene apuntar una serie de factores que se han descubierto a la luz del análisis realizado y que funcionan como conclusiones generales, aun cuando no se contemplaron en las fases iniciales del estudio.

En primer lugar, hemos constatado cómo el no llegar a completar el viaje, muriendo en la odisea, no es eximente para catalogar a un personaje como héroe clásico, ya que Ned Stark representa tal arquetipo, no solo en sus cualidades sino en la identificación que siente el público con él. Si bien Ned ya había alcanzado la categoría de héroe, el detonante de la serie le plantea una nueva misión que no llega a completar, pero su propia muerte es signo de su heroicidad: el sacrificio.

Por otro lado, hemos observado cómo la presencia del personaje no determina la medida en que avanza en su viaje del héroe, pero sí que hemos encontrado una relación entre la presencia y la transformación simple del mito. Así, podemos apuntar que los personajes con menor número de escenas y, por tanto, con menor desarrollo en la trama, son más

fáciles de identificar con personajes mitológicos en concreto. En contraparte, los personajes con mayor presencia, al ser más complejos, no representan una forma de transformación simple, sino que beben de varias fuentes, dando lugar a personajes novedosos.

En cuanto los temas del mito que han aparecido con más frecuencia, resulta interesante comprobar cómo el de Ardid, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas no solo predomina en los episodios con mejor rating, sino que, además, no es un tema que aparezca directamente en los héroes que presenta la serie. Salvo en el caso de Tyrion, en cuya trama sí es un tema de peso, este tema aparece con más frecuencia en relación a guardianes del umbral y sombras, lo que induce a plantearse la importancia de estas figuras no ya como fuerzas arquetípicas, sino como personajes bien definidos con motivaciones propias y cierto nivel de protagonismo.

A modo de conclusión global, no cabe más que afirmar la presencia del mito en *Juego de Tronos*, tanto a nivel morfosintáctico, pues se ha visto cómo los héroes han seguido las etapas del viaje del héroe; como a nivel semántico, poniendo de relieve la gran aceptación y difusión que aún hoy día tienen los temas del mito que han ido poblando el imaginario colectivo desde los albores de la narrativa. El palimpsesto queda así confirmado, mostrando una actualización que responde más a las corrientes de la industria y al gusto del público por los personajes con escalas de grises, que a una reformulación de sus contenido o estructuras.

10.2. ANEXO II: TABLAS DE CORRESPONDENCIA CON LOS TEMAS DEL MITO DE KIRK

Tabla 29. Temas del mito en la temporada 1

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Gigantes, monstruos y serpientes	Explorador de la Guardia de la Noche descubre a los Caminantes y deserta.
		Jon, Robb, Ned, Bran y Theon encuentran la camada de lobos huargos.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Ned quiere rechazar la oferta de Robert, pero decide aceptar al descubrir que Jon Arryn fue asesinado.
		Jorah conoce a Daenerys en su boda y se pone a su servicio.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Robert Baratheon le pide a Ned que reemplace a Jon Arryn como Mano del Rey. Jon Arryn, que acaba de fallecer, acogió a ambos como pupilos en el Nido de Águilas.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Tan pronto como llega a Invernalía, Robert pide bajar a la cripta a visitar los restos de Lyanna Stark. Una vez allí, el rey lamenta cómo Rhaegar le robó a su amada y quiere ver muertos a todos los Targaryen, incluyendo a Viserys y Daenerys.
	Disputas de familia	Daenerys no quiere casarse con Drogo, porque le teme a él y a sus dothrakis, pero Viserys la obliga a hacerlo para conseguir un ejército a cambio.
	Hija infiel, enamorada del	Sansa se enamora de Joffrey a primera vista y le pide a Catelyn que interceda por ella ante Ned para

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	que acepte la propuesta de compromiso.
	Relaciones incestuosas	Jaime y Cersei temen que alguien descubra lo que sabía Jon Arryn: que ambos son amantes. Bran pilla a Cersei y Jaime teniendo relaciones. Jaime lo arroja por la ventana, con la esperanza de que la caída lo mate.
	Armas especiales	La doncella de Daenerys se sorprende al descubrir que ésta es capaz de bañarse en agua hirviendo sin sufrir ningún daño.
02	Gigantes, monstruos y serpientes	Daenerys pregunta a sus doncellas qué saben sobre los dragones.
		Cuando el asesino entra a acabar con Bran, Verano se lanza contra él y lo mata. Después se tumba en la cama de Bran a velarlo.
		Nymeria ataca a Joffrey cuando este amenazaba con destripar a Arya.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jorah empieza a ganarse la confianza de Daenerys.
	Competiciones	Joffrey se encuentra con Arya y Mycah entrenándose con palos. Para alardear frente a Sansa, Joffrey se enfrenta a Mycah, pero él con su

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		espada de acero, con la que hiere al muchacho, provocando la ira de Arya, que se lanza contra él y lo vence, arrojando su espada al río.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Cersei le cuenta a Catelyn cómo murió su primer hijo y cómo Robert enloqueció de furia por ello. También comenta que el bebé se parecía a Robert, siendo el único de los hijos de Cersei que él ha engendrado realmente.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Aunque Ned trata de disuadirlo, Robert está empeñado en matar a Daenerys y a cualquier Targaryen.
		Cuando Jon pregunta por su madre, antes de partir hacia el Muro, Ned le dice que la próxima vez que se vean le hablará de ella y añade que, aunque no lleve su apellido, lleva su sangre.
		Aunque solo le hiere, Cersei quiere venganza por el ataque a Joffrey. Como no encuentran a Nymeria, Cersei obliga a Ned a sacrificar a Dama en su lugar.
		Catelyn revela a sus hombres de confianza sus sospechas sobre los Lannister y su intención de viajar a Desembarco del Rey. <i>Sir</i> Rodrik se ofrece a acompañarla.
	Disputas de familia	Cuando Tyrion cuenta a sus hermanos que Bran seguramente despertará y que está deseando escuchar lo que tenga que decir, Jaime pone en

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		duda su lealtad, aunque Tyrion afirma que ama a su familia. Aunque Tyrion adora a Tommen y Myrcella, Cersei no quiere que sus hijos tengan trato con él.
		Jon va a despedirse de Bran antes de irse al Muro, pero Catelyn, que no le tiene ningún aprecio, lo echa de malas formas de la habitación. Ned lo ve, pero no dice nada.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Cersei hace traer a Sansa ante el rey para contar cómo ha sido el altercado, ya que las versiones de Joffrey y Arya se contradicen. Sansa dice que no vio nada y Arya la acusa de mentir.
	Relaciones incestuosas	Durante el desayuno, Cersei y Jaime comentan que lo mejor que puede pasarle a Bran es morir, en lugar de quedar tullido, pero Tyrion disiente y afirma que el chico sobrevivirá. Jaime y Cersei se cruzan miradas preocupadas.
	Alma externa o prenda de vida	Bran despierta del coma en el momento en que sacrifican a Dama.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
03	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Meñique reconoce la daga que el asesino empuñó para intentar matar a Bran. Le dice a Catelyn que era suya, pero que la perdió en una apuesta contra Tyrion Lannister, cosa que es mentira.</p> <p>Meñique arregla un encuentro entre Ned y Catelyn en su burdel y promete que ayudará a Ned a encontrar pruebas contra los Lannister.</p>
	Gigantes, monstruos y serpientes	La Vieja Tata le cuenta a Bran historias sobre la Larga Noche y los Caminantes Blancos.
		Aunque Tyrion se muestra escéptico, Benjen, ofendido, le asegura que él ha estado más allá del Muro y que no son los salvajes los que le quitan el sueño.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Al descubrir que Daenerys está embarazada, Jorah envía un mensaje a Desembarco del Rey.
		Benjen se despide de Jon, pues al día siguiente partirá en una misión más allá del Muro para investigar sobre unas noticias inquietantes que han recibido.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	<p>Catelyn y <i>sir</i> Rodrik llegan a la capital, de incógnito, pero en cuanto entran por las puertas unos Capas Doradas los paran y les obligan a seguirlos hasta el burdel de Meñique.</p> <p>Catelyn le cuenta a Ned que los Lannister han tratado de asesinar a Bran y resuelven que deben encontrar pruebas contra ellos.</p>

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	Viserys se ofende porque Daenerys ha dado orden al khalasar de parar la marcha y considera que a él no puede ordenarle nada. Lleno de ira, la ataca a su hermana, pero Rhakaro lo derriba y pregunta a Daenerys si quiere acabar con él. Ella le perdona la vida, pero desde entonces debe proseguir el camino a pie.
		Aunque Arya está enfadada porque Sansa no se pusiera de su parte, Ned la aplaca y le advierte que están en un sitio peligroso y deben mantenerse unidas y cuidarse, porque se acerca el invierno.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Joffrey está avergonzado por haber perdido contra Arya y su lobo y haber gritado delante de las chicas. Aunque su compromiso su Sansa debe continuar, Cersei le advierte que los Stark, como todo el que no sea de los suyos, es su enemigo.</p> <p>Cuando Arya dice que quiere acabar con Joffrey para vengar a Mycah, Sansa lo defiende, alegando que no fue Joffrey, sino El Perro, quien mató a Mycah.</p> <p>Arya está airada con Sansa y quiere vengarse de Joffrey. Ned intenta mediar entre ambas y justifica que Sansa estaba en una posición muy complicada, llevada ante la reina y siendo cuestionada sobre su prometido.</p>
	Relaciones	Cersei está preocupada porque Bran, que ha

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	incestuosas	despertado, los delate. Jaime intenta calmarla diciendo que lo tacharán de mentiroso o le declarará la guerra a Robert por ella.
04	Gigantes, monstruos y serpientes	Viserys le cuenta a Doreah cómo se forjó el trono de hierro y asegura que los dragones desaparecieron hace tiempo.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Ned pregunta a Pycelle sobre la muerte de Jon Arryn, pero este le dice que el difunto era amado por todos. Pycelle le muestra el último libro que estuvo hojeando Jon Arryn – <i>Linajes y grades casas de Poniente</i> – y le cuenta que en sus últimas horas no dejaba de repetir que la semilla es fuerte, pero que seguramente serían los delirios de un moribundo.
		Ned visita la armería a la que fue Jon Arryn días antes de su muerte y conoce a Gendry, un bastardo de Robert –y viva imagen de su padre– que desconoce la identidad de su padre. Meñique hace notar a Ned lo curioso que resulta que <i>sir</i> Hugh fuese armado caballero a la muerte de Jon Arryn.
		Jory va a buscar a <i>sir</i> Hugh del Valle, antes escudero de Jon Arryn y armado caballero tras su muerte, para que hable con Ned. <i>Sir</i> Hugh se niega a hablar con Jory por no ser éste un caballero ungido.
	Competiciones	Durante el Torneo de la Mano, <i>Sir</i> Hugh del Valle

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		se enfrenta a la Montaña y muere.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Sam le confiesa a Jon que no está hecho para ser Guardia de la Noche, pero que su padre amenazó con matarlo si no vestía el negro y dejaba libre el camino para que su hermano menor heredase el señorío Tarly.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Tyrion, de camino a Desembarco del Rey, se encuentra en una posada con Catelyn, que va de incógnito. Catelyn pide ayuda a 3 banderizos de su padre y ordena apresar a Tyrion por el intento de asesinato de Bran.
	Disputas de familia	Daenerys se da cuenta de que Viserys no conseguirá reinar en Poniente y no la llevará de vuelta a casa. Daenerys envía a Doreah para que invite a cenar a Viserys, pero éste, que lo percibe como una orden, aparece colérico y agrede a Daenerys. Ella le devuelve el golpe y lo amenaza de muerte.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Sansa está preocupada por no dar un heredero a Joffrey y que éste llegue a odiarla.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Armas especiales	Doreah le cuenta a Viserys que, en el burdel donde vivía, oyó a hombres hablar de muchas cosas, como del vidriagón.
		Tyrion diseña una silla especial para que Bran pueda montar a caballo y le regala los planos a su regreso a Invernalía.
	Profetas y videntes	Bran sueña que puede andar por el patio de Invernalía y ve al Cuervo de Tres Ojos.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Tras discutir con Robert y renunciar a ser Mano del Rey, Ned se prepara para regresar a Invernalía, pero Meñique le dice que antes de partir debería conocer a la última persona que habló con Jon Arryn, si es que aún le interesa eso.
		Loras se enfrenta a la Montaña en el Torneo de la Mano y vence, aprovechando que su yegua está en celo y enerva al semental de la Montaña.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Ned y <i>sir</i> Barristan hablan sobre la muerte de Hugh del Valle; a Ned le parece sospechosa.</p> <p>Varys va a hablar con Ned y le dice que Jon Arryn fue envenenado por <i>sir</i> Hugh y que el Rey Robert correrá el mismo destino. Cuando Ned pregunta qué motivo podrían tener para desear la muerte de Jon Arryn, Varys responde que empezó a hacer preguntas.</p> <p>Ned va al burdel de Meñique y allí conoce a Mhaegen, una prostituta que ha tenido un bebé de</p>

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Robert. Ned pregunta a Meñique por los bastardos de Robert y qué interés tenía Jon en ellos, pero no obtiene respuestas claras.
	Competiciones	A la salida del burdel de Meñique, Jaime enfrenta a Ned por haber apresado a su hermano, Ned defiende a su esposa y asegura que él dio la orden. Los hombres de Jaime acaban con Jory Cassel y todos los guardias de Ned. Ambos se enfrentan en combate singular, pero uno de los hombres de Jaime ataca a Ned por la espalda y lo hace caer al suelo. Jaime se enfada por no haber podido vencerle limpiamente, derriba al guardia, y deja a Ned en el suelo, advirtiéndole que quiere a su hermano de vuelta.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un	Aunque Tyrion asegura que no tuvo nada que ver con el ataque a Bran, Catelyn está decidida a llevarlo al Nido de Águilas y celebrar un juicio.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	hombre o asesinar a sus hijos	<p>Robin Arryn quiere hacer volar al Gnomo por la Puerta de la Luna, pero, ante la insistencia de Catelyn de darle un juicio justo a su prisionero, Lysa lo recluye en las mazmorras.</p> <p>Yoren está reclutando para la Guardia de la Noche y va a ver a Ned para pedirle hombres. Cierra la puerta y le confiesa que ha venido a decirle que Catelyn ha apresado a Tyrion.</p>
		<p>Los espías de Robert le informan de que Daenerys está embarazada de Drogo. Robert teme que quieran recuperar el trono y los quiere muertos. Ned se niega a acabar con ella y su hijo y alega que los dothrakis no han cruzado el mar nunca, por tanto no son un peligro. La decisión de Robert es definitiva, por lo que ambos discuten y Ned renuncia a ser Mano del Rey y abandona el Consejo Privado mientras Robert los insulta a gritos.</p> <p>Cuando Cersei le pregunta si valía la pena perder a un hombre como Ned y hablan de su matrimonio (que es lo único que mantiene al reino unido), Robert le confiesa que ya ni se acuerda de la cara de Lyanna, pero que es lo único que ha deseado de verdad en toda su vida y que los Siete Reinos no llenaron su vacío.</p>
	Hijos que vengan a sus	Arya le cuenta a Ned que ha oído a dos hombres – Varys e Illyrio– en las mazmorras hablar de que va

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	madres o las protegen de sus opresores	a estallar una guerra y que planean matarlo.
06	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Tras un intento fallido de sobornar a Mord, su carcelero, consigue convencerlo para que diga a Lysa Arryn que quiere confesar sus crímenes.</p> <p>Tyrion empieza a confesar todo lo que ha hecho (la mayoría de las cosas son gamberradas mas que crímenes), pero le dicen que no es de eso de lo que se le acusa. Cuando vuelve a reafirmarse en su inocencia, Lysa quiere devolverlo a la celda, pero Tyrion invoca las leyes del reino y exige un juicio por combate. Lysa lo acepta, pero impone que se celebre en ese momento, por lo que no pueden esperar a que Jaime venga a luchar por él y acaba siendo Bronn quien se ofrece, gana, y Tyrion queda libre.</p>
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Robert se va de caza al Bosque Real con Renly, <i>sir</i> Barristan y Lancel Lannister. Lancel –por orden de Cersei– se asegura de que Robert beba bastante vino.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Cuando Ned intenta enviar a sus hijas de vuelta a Invernal, ninguna de ellas quiere marcharse. Sansa dice que ama a Joffrey, que se casará con él y tendrá a sus hijos, leones de oro. Arya se burla de ella y le dice que su blasón no es el león, sino un ciervo, como su padre. Sansa replica que Joffrey no es como su padre. Ned entonces cae en que, efectivamente, no es como Robert.</p> <p>Ned vuelve a sacar el libro de <i>Linajes y grandes casas de Poniente</i> y lee la descripción de todos los antepasados de Robert (pelo negro), hasta llegar a Joffrey (pelo rubio). Esto, unido a las últimas palabras de Jon Arryn (“la semilla es fuerte”) y el interés que éste tenía por los bastardos que Robert (que se parecen mucho a él) lleva a Ned a la conclusión de que los hijos de Cersei son bastardos de Jaime.</p>
	Castigo por impiedad	<p>Cuando Viserys, violando los tabúes dothrakis, empuña la espada contra Daenerys en Vaes Dothrak y exige a Drogo que le de la corona que le prometió, éste accede a dársela. Viserys parece complacido, hasta que dos dothrakis los sujetan mientras Drogo le vacía un caldero de oro hirviendo en la cabeza y lo mata.</p>

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	<p>Viserys siente envidia de la adoración que el khalasar le profesa a su hermana y que él nunca ha recibido.</p> <p>Viserys va a la tienda de Daenerys, mientras ésta sigue en el templo, y coge los huevos de dragón. Cuando se dispone a huir, Jorah le corta el paso y le dice que se puede ir, pero que suelte los huevos. Viserys acaba soltándolos a regañadientes.</p> <p>Viserys se presenta borracho en el templo de las Dosh khaleen, empuña su espada, a sabiendas de que las armas están prohibidas en Vaes Dothrak, y amenaza a Daenerys con ella, exigiendo a Khal Drogo que le de la corona de oro que le prometió.</p> <p>Daenerys se da cuenta de que Viserys no era un auténtico dragón, porque el oro fundido lo ha matado y el fuego no puede matar a un dragón.</p>
		<p>Theon intenta convencer a Robb para que convoque a sus banderizos y ataquen a los Lannister, pero Robb le espeta que no es su casa y no es asunto suyo.</p> <p>Cuando los salvajes capturan a Bran, Theon lo salva, disparando a Stiv. Robb se enfada porque Theon ha puesto en riesgo la vida de Bran, pero éste le da una respuesta mordaz, aún ofendido</p>

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		porque no lo considere de su familia.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Sansa se cambia el peinado y adopta el estilo de la capital. Joffrey va a verla, le regala un collar, se disculpa por su comportamiento y le promete que nunca volverá a faltarle al respeto ni ser cruel con ella, ya que va a ser su reina. Ambos se besan.</p> <p>Ned ve que las cosas se están poniendo tensas y quiere enviar a sus hijas a Invernia, pero Sansa acaba de reconciliarse con Joffrey, está enamorada de él y quiere quedarse en Desembarco del Rey.</p>
	Relaciones incestuosas	Ned descubre por qué murió Jon Arryn: los hijos de Cersei son bastardos de Jaime.
	Armas especiales	Daenerys calienta sus huevos de dragón en unas ascuas y los saca con sus manos desnudas. Cuando Doreah la ve, se asusta y se quema al quitárselo de las manos. Daenerys se sorprende de que Doreah se haya hecho daño y ella ni siquiera tenga marcas.
	Profetas y videntes	Daenerys se come un corazón de caballo para completar un ritual dothraki y la Dosh khaleen augura que su hijo será el Gran Khal profetizado.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Bran vuelve a soñar con el Cuervo de 3 ojos: lo ve en el patio de Invernal y lo sigue hasta la puerta de la cripta. El cuervo vuela hacia dentro de la cripta y Bran se despierta.
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Meñique aconseja a Ned hacer las paces con Cersei y quedarse con Joffrey hasta su mayoría de edad, o coronar a Renly si Joffrey da problemas. Ned insiste en que Stannis es el legítimo heredero y pide a Meñique que compre la lealtad de los Capas Doradas para que lo apoyen. Meñique se compromete a ayudarlo.
		Cuando Ned es convocado por el Rey Joffrey al Salón del Trono, Janos Slynt le dice, antes de entrar, que los Capas Doradas lo respaldan. Meñique también le asegura que el plan va según lo previsto y que la Guardia de la Ciudad le pertenece.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Meñique y Janos Slynt traicionan a Ned y lo prenden en el Salón del Trono. Cuando los Capas Doradas se vuelven contra Ned, Meñique lo agarra por detrás y le pone un puñal en el cuello, diciéndole: “Os advertí que no os fiarais de mí”.
		Cuando el Maestre Luwin pregunta a Osha por qué ha venido al sur, ella le dice que viene huyendo de las cosas horribles que hay más allá del Muro.
		Cuando están en el bosque haciendo el juramento de la Guardia de la Noche, Fantasma trae a Jon una

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		mano congelada.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Robert, borracho, yerra la lanzada contra un jabalí y resulta herido de muerte. Muere a consecuencia de las heridas.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Uno de los pajaritos de Varys entrega a Jorah un indulto real por sus servicios de espionaje para Robert.
		Jon está preocupado por la desaparición de Benjen y quiere ir a buscarlo. Como sabe que sólo los hermanos juramentados pueden ir más allá del Muro, decide jurar los votos. Jon esperaba ser explorador, pero le es asignado el puesto de mayordomo del Lord Comandante. Jon se siente insultado, pero Sam le convence de que Mormont lo ha pedido a él expresamente porque quiere enseñarle y pasarle el testigo.
	Competiciones	Meñique está instruyendo a Ros y a otra prostituta. Cuando le piden unirse, él las rechaza y dice que se debe a una mujer, Catelyn, y relata cómo batió en duelo con su prometido –Brandon Stark, hermano mayor de Ned– y perdió, y cómo aprendió cuáles son sus armas.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Joffrey quiere ser coronado antes de una quincena y Cersei destruye el documento con las últimas voluntades de Robert.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Robert envía a un asesino que se ocupe de Daenerys. Jorah sospecha de un vinatero que ofrece un vino como obsequio a Daenerys, le impide beberlo y lo apresan por intentar envenenarla.
		Robert, en su lecho de muerte, confiesa a Ned haberse equivocado queriendo acabar con Daenerys, le dice que si aún se puede, lo impida.
		Drogo se enfurece tras el intento de envenenar a Daenerys y dice que, como regalo, acabará con sus enemigos y le entregará el Trono de Hierro.
	Disputas de familia	Renly pide el apoyo de Ned para ser el sucesor, pero Ned quiere considera que Stannis, hermano mayor de Renly, es el legítimo heredero. Al verse sin apoyo, Renly deja la ciudad junto a Loras Tyrell.
	Esposa infiel	Cuando Ned enfrenta a Cersei, ésta reconoce que Jaime es su amante. Cersei sigue llena de rencor porque en su noche de bodas, Robert le susurró al oído “Lyanna”.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Relaciones incestuosas	<p>Ned le dice a Cersei que sabe que Jaime es su amante, y sus hijos son bastardos.</p> <p>Aunque no se atreve a decirle la verdad sobre sus hijos a Robert en su lecho de muerte, Ned, que redacta las últimas voluntades del rey, no escribe “Joffrey”, sino “legítimo heredero”.</p> <p>Ned envía una carta a Stannis revelando la filiación de los hijos de Cersei.</p> <p>Cuando Joffrey insta a Ned a prosternarse, éste niega su derecho al trono.</p>
08	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Explorador de los Lannister 2 es descubierto en el Campamento Stark y llevado ante Robb. Robb lo libera y le dice que vaya a decirle a Tywin cuántos hombres tiene (muchos más de los que va a enviar contra él en realidad).
	Gigantes, monstruos y serpientes	De vuelta al Castillo Negro tras jurar sus votos, Jon y Sam llevan al Lord Comandante los dos muertos que han encontrado más allá del Muro. Sam nota extraño que no se estén pudriendo y Mormont ordena que el Maestre Aemon los examine antes de quemarlos.
		Fantasma lleva a Jon hasta la habitación del Lord Comandante y ahí descubre que los cadáveres que habían encontrado tienen vida (convertidos por lo Caminantes Blancos).

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Viento Gris ataca a Jon Umber por desenvainar la espada contra Robb.
	Competiciones	Mago reclama a Drogo el botín que Daenerys le ha arrebatado, pero ella sigue defendiendo a las mujeres. Drogo le hace caso y Mago lo acusa de obedecer a una mujer y no ser un hombre. Drogo y Mago pelean y Drogo lo mata, pero recibe una herida en el pecho.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Robb reúne a sus banderizos en Invernal para marchar sobre la capital y rescatar a su padre. Aunque alguno, como Jon Umber, aún lo consideran un crío, Robb demuestra entereza y ocupa su lugar como cabeza de su casa.
		Robb va a la habitación de Bran a despedirse. Bran quiere ir con él, pero Robb se niega porque siempre debe haber un Stark en Invernal. Bran ocupa su posición hasta que regrese.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Shagga exige que Tyrion luche con ellos contra Robb y que esté bajo su custodia hasta que reciban el acero que les prometió y Tywin accede, aún sabiendo que Tyrion tiene pocas posibilidades de sobrevivir a un combate.
	Disputas de familia	Lysa informa a Catelyn de que han apresado a Ned y Robb marcha a la guerra, pero se niega a prestarle ayuda porque no quiere poner en riesgo la seguridad de su hijo.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Cersei manipula a Sansa para que escriba una carta a Robb y Catelyn y les aconseje jurar lealtad a Joffrey y no tomar represalias. Al recibir la carta de Sansa, Robb monta en cólera y convoca a sus abanderados para marchar sobre la capital y liberarlo.</p> <p>Sansa pide clemencia para su padre y Joffrey le responde que si quiere piedad, la única opción es que Ned confiese y le jure lealtad. Sansa asegura que así lo hará.</p>
	Armas especiales	<p>Jon destruye al muerto arrojándole un candelabro y prendiéndole fuego.</p> <p>Hacen una pira para quemar a los muertos vivientes y Sam asegura que tienen los ojos azules porque son Caminantes Blancos y que leyó en un libro del Maestre Aemon que solo el fuego puede detenerlos.</p>
	Profetas y videntes	<p>Cuando Robb sale de la habitación aparece Rickon, que estaba escondido y no ha podido despedirse.</p> <p>Bran le dice que no se preocupe, que volverán pronto, pero Rickon responde que no lo harán.</p>
09	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Robb tiende una trampa a Tywin y captura a Jaime Lannister.
		Mirri Maz Duur engaña a Daenerys y realiza un conjuro para salvar la vida a Drogo.
	Muerte, o	Tywin comunica a Tyrion sus planes de enviarlo a

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	intento de muerte, del propio hijo	la batalla en vanguardia. Aunque Tyrion quiere negarse y le echa en cara que anteponga sus deseos de eliminarlo a las necesidades militares, la postura de Tywin es tajante.
	Disputas de familia	Tyrion les cuenta a Shae y Bronn cómo se casó una vez con una chica que había rescatado en el camino y pensó que estaban enamorados, hasta que Tywin obligó a Jaime a confesarle la verdad: era una puta a la que habían pagado por desvirgarlo. Tywin obligó a Tyrion a ver cómo sus hombres se acostaban con ella y le pagaban piezas de plata.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Joffrey había asegurado a Sansa que sería misericordioso con Ned si este confesaba, pero cuando parece que va a enviarle al Muro (Sansa le está sonriendo), Joffrey la traiciona y ordena cortarle la cabeza una vez ha confesado.
	Armas especiales	El Lord Comandante regala a Jon la espada de su familia, <i>Garra</i> , de acero valyrio, y hace sustituir el pomo de un oso por el de un lobo.
10	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Mirri Maz Duur engaña a Daenerys y se cobra la vida de su hijo para salvar la de Drogo, al que deja catatónico, como castigo por haber destruido su pueblo y su templo.

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Muerte accidental de un pariente	Daenerys acepta las condiciones de la bruja, sin saber que el precio por salvar a Drogo es, en realidad, la vida de su hijo. Para purificarse, Daenerys se mete en la pira funeraria de Drogo, junto a sus huevos de dragón. Jorah intenta disuadirla, ya que cree que la pena le está llevando al suicidio.
		Daenerys, entre lágrimas, asfixia a Drogo con una almohada, pues por culpa del conjuro ha quedado en estado vegetativo.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cuando Jorah le dice a Daenerys que su hijo no ha sobrevivido, Mirri Maz Duur cuenta que nació siendo monstruoso, sin ojos, con escamas y alas, y que al tocarlo la carne se le desprendió y estaba lleno de gusanos.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jeor Mormont convence a Jon para quedarse en la Guardia de la Noche y partir en una expedición más allá del Muro para averiguar qué ocurre con los espectros y los Caminantes y encontrar a Benjen.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Los señores nortños debaten sobre a qué pretendiente al trono dar su apoyo. Robb se opone a la pretensión de Renly porque, al igual que Ned, cree que deben respetar la línea de sucesión. Jon Umber dice que la Corona no los representa y propugna por la autonomía de su reino, con Robb como Rey en El Norte. Todos lo apoyan.
	Venganza por matar o seducir	Como castigo por dejar a Drogo catatónico y matar a su hijo, Daenerys condena a Mirri Maz Duur a

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	morir en la hoguera.
		Cuando entran en la cripta, Bran le enseña la estatua de Lyanna. Le cuenta que Rhaegar la raptó y que cuando su abuelo y su tío fueron a la capital, el Rey Loco los mató.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Robb y Catelyn reciben la noticia. Robb destroza su espada contra un árbol y dice que los matará a todos.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Joffrey pide a Sansa que la acompañe y la obliga a ver las cabezas de Ned y todos sus sirvientes clavadas en picas. Le dice que le traerá también la de Robb y ella responde que quizás Robb le entregue la de Joffrey. Joffrey, contrariado por la respuesta, hace que Meryn Trant la abofetee. Sansa piensa en arrojar a Joffrey muralla abajo, pero el Perro la para y le recomienda ser dócil para ahorrarse sufrimiento.
	Relaciones incestuosas	Mientras está con Lancel (también tiene una relación incestuosa con él), Cersei recibe un cuervo diciendo que Jaime ha sido capturado
	Armas especiales	Daenerys se adentra en la pira funeraria de Drogo, pero sale ilesa a la mañana siguiente.
	Profetas y videntes	Bran sueña que ve a Ned en la cripta de Invernalia. Aunque Osha trata de calmarlo, el Maestre Luwin les sale al paso y les cuenta que ha llegado un

TEMPORADA 1		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		cuervo (sobre la muerte de Ned).
		Cuando Bran baja a la cripta con Osha y Hodor, Rickon y Peludo ya están ahí. Rickon había tenido un sueño profético sobre la muerte de Ned.
	Nacimientos insólitos	A la mañana siguiente, de los restos carbonizados de la pira sale Daenerys, con sus tres dragones, que han nacido de los huevos petrificados.

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 30. Temas del mito en temporada 2

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Cersei pide a Meñique que de con el paradero de Arya.
		Robb envía a Catelyn a pactar alianza con Renly.
		Theon pide a Robb que le deje ir a la Islas del Hierro a pactar una alianza con su padre, seguro de que aceptará si él se lo pide.
		Daenerys y su khalasar atraviesan el Desierto Rojo y van muriendo de hambre y sed, por lo que ella envía a sus 3 mejores jinetes en diferentes direcciones para que encuentren signos de civilización.
		La expedición de la Guardia de la Noche llega a Torreón Craster a refugiarse. Craster los acoge siempre que no toquen a sus mujeres ni acaben con sus reservas de comida.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Castigo por impiedad	Maestre Cressen finge retirar sus objeciones a Melisandre para brindar con ella y suministrarle un veneno, pero acaba muriendo él y ella ilesa.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Jon se pregunta qué hace Craster con sus hijos varones.
	Disputas de familia	Tyrion entra al Consejo Privado y les comunica que Tywin lo ha nombrado su representante, para ejercer como Mano del Rey en su ausencia. Airada, Cersei echa a todos de la habitación y se queda a solas con Tyrion. Él la reprende por haber dejado a Joffrey ejecutar a Ned y le remarca que están perdiendo la guerra. Tyrion le pide que colaboren si quiere recuperar a Jaime y propone intercambiarlo por las chicas Stark, pero Cersei ha perdido a Arya.
		Joffrey pregunta a Cersei si es cierto que él es producto del incesto y si Robert tuvo hijos bastardos. Cersei niega lo primero y evita contestar a lo segundo. Cuando Joffrey insiste, soezmente, en saber si Robert tuvo más hijos, ella lo abofetea y él dice que no vuelva a hacerlo, porque esta penado con la muerte.
		Los Capas Doradas recorren la capital asesinando a todos los bastardos de Robert y torturan al maestro armero para que revele el paradero de Gendry.
		Stannis se niega a firmar la paz con Renly mientras éste no le jure lealtad y le devuelva los hombres que

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		le ha robado.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Cuando Tyrion llega a la capital, da el pésame a Sansa por la muerte de Ned, pero Joffrey le espeta que era un traidor y Sansa asiente, asegurando que ella es fiel a su bienamado Joffrey.
	Relaciones incestuosas	<p>Stannis envía cuervos a todas las casas de Poniente comunicando que sus sobrinos son en realidad bastardos de Jaime Lannister.</p> <p>Robb recibe el cuervo de Stannis y confronta a Jaime, pero éste se limita a preguntar si tiene pruebas para esa acusación y a resaltar lo conveniente que le resulta a Stannis que Joffrey no sea heredero de Robert.</p> <p>Joffrey pregunta a Cersei qué hay de verdad en el tema del incesto. Ella asegura que todo son mentiras para quitarle el trono.</p> <p>Cuando Cersei insinúa a Meñique que éste está enamorado de Catelyn Stark, él le devuelve el golpe insinuando la relación entre Cersei y Jaime.</p>
		Ed comenta a sus compañeros que Craster se casa con sus hijas, engendra más hijas y las desposa a su

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		vez.
	Armas especiales	Tras quemar los ídolos, Stannis saca la <i>espada de luz</i> de una de las figuras en llamas.
	Profetas y videntes	Osha y Bran van hacia el bosque donde Bran ha soñado que estaba (en el cuerpo de Verano), al ver un cometa rojo, Osha dice que solo puede significar una cosa: dragones. Bran responde que los dragones llevan siglos muertos.
02	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Tyrion invita a Janos Slynt a cenar para preguntarle por la matanza de los bastardos de Robert y la traición a Ned. Cuando Janos se excusa en que solo cumplía órdenes, Tyrion lo destierra al Muro y nombra a Bronn Lord Comandante de la Guardia de la Ciudad.
	Muerte accidental de un pariente	El caballo de Rhakaro vuelve al Desierto Rojo. Daenerys se da cuenta de que no tiene jinete, y descubre la cabeza de Rhakaro en una de sus alforjas, con la trenza cortada (los dothrakis se cortan el pelo cada vez que pierden una pelea).
	Gigantes, monstruos y serpientes	Pycelle comunica a Cersei que ha recibido un cuervo del Castillo Negro sobre los salvajes y los Caminantes Blancos, pero Cersei cree que son cuentos. Jon ve a Craster salir del torreón, en mitad de la noche, con un bebé en brazos. Lo sigue, ve cómo Craster regresa ya sin él. Oye llorar al niño y va a

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>buscarlo, pero ve a un Caminante que se lo lleva.</p> <p>Craster le pega en la cabeza.</p>
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	<p>Elí teme por la vida de su hijo, si es un varón. Sam intenta convencer a Jon para que la ayuden a escapar. Aunque Jon se niega, más tarde, sigue a Craster y ve cómo se lleva a su hijo recién nacido al bosque.</p>
	Disputas de familia	<p>Los Capas Doradas llegan hasta la caravana de Yoren y exigen que les entregue a Gendry. Yoren defiende que todos esos hombres ahora pertenecen a la Guardia de la Noche, amenaza a uno de ellos con su puñal y los espanta. Arya pregunta a Gendry por qué lo buscaban los Capas Doradas y él responde que es por su padre y que las Manos del Rey anteriores fueron a hacerle preguntas.</p>
		<p>Cuando Tyrion le echa en cara a Cersei que el pueblo se ha puesto en su contra por la matanza de los bastardos de Robert, ella confiesa que Joffrey dio la orden.</p>
		<p>Cersei echa en cara a Tyrion que ni él ni Jaime se han tomado nunca nada en serio, que todo ha recaído sobre ella. Cuando Tyrion hace una broma sobre que Jaime recaiga sobre ella, Cersei le responde que</p>

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		siempre ha sido gracioso, pero que su primera broma fue la mejor: matar a su madre al nacer.
		Theon se presenta ante su padre con la oferta de Robb. Balon le quita la capa, porque las ha pagado en oro y no en hierro, lo humilla, se avergüenza de que los Stark lo hayan hecho suyo y Theon haya olvidado a su verdadera familia. Yara entra en la habitación, Theon le dice que espere fuera, pero entonces la reconoce: es su hermana. Balon la ha nombrado su heredera y quiere que dirija el saqueo al norte, aprovechando que los hombres están en la guerra con Robb. Quema la propuesta y afirma que tomará su trono sin aliarse con los Stark.
	Profetas y videntes	Melisandre susurra al oído de Matthos que la muerte por fuego es la muerte más pura. Éste sale de la habitación.
		Melisandre convence a Stannis para que se acueste con ella, con la promesa de que le dará un heredero.
03	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Tyrion teme que le traicionen como a Ned Stark, por lo que urde un plan para desenmascarar a los miembros del Consejo Privado: se reúne por separado con Pycelle, Meñique y Varys y a cada uno le dice que piensa casar a Myrcella con un pretendiente diferente, y les pide que hagan de casamenteros. A Pycelle le dice que será con Trystane Martell, a Varys que será con Theon Greyjoy, y a Meñique, con Robin Arryn, y a todos

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		ellos les recuerda que la reina no debe saberlo. Cuando Cersei se enfrenta a Tyrion por enviar a su hija a Dorne, Tyrion no se inmuta, pero acaba de descubrir que Pycelle es el topo.
		Cuando Pycelle está yaciendo con una prostituta, la Guardia de la Ciudad entra a detenerlo. Aunque Pycelle defiende su inocencia y acusa a Varys, Tyrion revela cuál ha sido su táctica y le dice que ha traicionado a las anteriores Manos y no quiere tenerlo cerca, por lo que lo manda encarcelar. Antes de irse, le da paga a la prostituta por las molestias.
		Los hombres de Tywin matan a Yoren y a Lommy y los capturan. Arya les dice que Lommy era Gendry (ya está muerto) para que dejen de buscarlo.
	Metamorfosis	Bran le cuenta al Maestre Luwin que cada noche sueña que está en el cuerpo de Verano, que es capaz de sentirlo todo a través de él. Luwin le resta importancia, pero Bran insiste en que sus sueños son reales
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cuando Jon le dice a Mormont que ha visto algo que se llevaba al niño, él le responde que fuera lo que fuese, seguro que volverá a verlo.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Catelyn se presenta ante Renly como enviada de Robb, Rey en El Norte, y Renly le asegura que vengará la muerte de Ned.
		Tyrion envía a Meñique a negociar con Catelyn la liberación de Jaime.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Competiciones	Renly y Margaery están celebrando un torneo para sus banderizos. Brienne de Tarth, vence a Loras y cuando se levanta el yelmo todos (menos Renly) se mofan de que sea una mujer. Ella pide, como premio por haber vencido, ser parte de la Guardia Real de Renly, a lo que éste accede de buena gana (a pesar de la visible molestia de Loras).
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Jon le dice al Lord Comandante que Craster mata a sus hijos, y Mormont responde que los salvajes sirven a dioses crueles y esas son sus ofrendas, pero que necesitan a hombres como Craster porque son la diferencia entre la vida y la muerte para sus exploradores.
	Disputas de familia	<p>Balon decide aprovechar que los Stark están en guerra para saquear la costa norte. Da a Yara 30 naves y los destinos más ricos y envían a Theon, sólo con una, a aldeas de pescadores. Theon se siente insultado, pero Balon le echa en cara que es débil y que quiere proteger a los Stark. Theon le planta cara y le dice que habla de su estancia en Invernalía hubiese sido voluntad suya, y no porque intentó rebelarse contra el rey Robert y lo aplastaron; lo culpa por haberlo entregado y ahora repudiarlo. Yara se pone de parte de su padre e insta a Theon a elegir entre ellos y su otra familia.</p> <p>Theon escribe una carta a Robb alertándole de que su padre ha rechazado su oferta y planea saquear el</p>

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>norte, pero antes de enviarla, cambia de opinión y la quema.</p> <p>Theon hace el ritual del ahogamiento, por lo que renace como Hijo del Hierro.</p>
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Mientras cenan, Myrcella le cuenta a Sansa qué vestido llevará para su boda con Joffrey. Sansa parece aturdida con la idea casarse con él, pero se recompone y responde cortésmente. Myrcella pregunta cuándo será la boda y Cersei responde que en cuanto acabe la guerra. Tommen pregunta a Cersei si Joffrey va a matar a Robb. Sansa se queda muda.
04	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Lancel lleva a Tyrion una orden de Cersei de que libere a Pycelle. Tyrion adivina que ambos tienen una aventura y amenaza con decírselo a Joffrey. Para comprar su silencio, Lancel acepta ser su espía. Tyrion acepta liberar a Pycelle, pero no lo aceptará en el Consejo Privado.
		Daenerys llega ante las puertas de Qarth, donde los Trece (los gobernantes de la ciudad) esperan para recibirla. El Rey de las Especies exige ver a los dragones antes de dejarles pasar. Daenerys intenta que la acojan, pero los Trece se niegan. Xaro Xhoan Daxos, uno de los Trece, invoca a <i>Sumai</i> y permite que les abran las puertas de la ciudad.
	Gigantes,	Cuando Arya, Gendry y Pastel Caliente son llevados

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	monstruos y serpientes	a Harrenhal, se sorprenden por el estado del castillo. Gendry pregunta qué fuego derrite la piedra, a lo que Arya responde que el fuego de dragón lo hace. Pastel pregunta si hay dragones allí, pero Gendry asegura que todos murieron hace tiempo.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Meñique intenta negociar con Catelyn para que libere a Jaime y recupere a sus hijas; le miente y asegura que tienen a Arya también. Catelyn no quiere escucharlo, pero él le trae los restos de Ned como gesto de buena voluntad de Tyrion.
		Kovarro vuelve al Desierto Rojo e informa a Daenerys que ha encontrado la ciudad de Qarth y allí han asegurado que la recibirán. Jorah le advierte que el desierto que rodea Qarth se conoce como el <i>jardín de huesos</i> , y que cada vez que la ciudad cierra sus puertas a un viajero, el jardín crece.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Arya se duerme recitando la lista de nombres de personas que piensa matar.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	<p>Tyrion impide que Joffrey siga torturando a Sansa, le dice que no es forma de tratar a su futura esposa y que no es ella quien ha vencido en batalla.</p> <p>Tyrion está preocupado porque Joffrey es un tirano sádico e impredecible. Bronn le recomienda hacer algo para sacarle el veneno y Tyrion le envía a dos prostitutas a su cámara. Joffrey, para enviar un mensaje a su tío, obliga a Ros a torturar a Daisy, amenazándola con la ballesta.</p>
		<p>Stannis va a las Tierras de la Tormenta a parlamentar con Renly. Lo insta a jurarle lealtad. A cambio, le dará su puesto en la corte y lo nombrará su heredero hasta que tenga un hijo, pero si se niega, lo destruirá.</p> <p>Renly rechaza la oferta.</p> <p>Renly se niega a prosternarse ante Stannis, se burla de su reciente devoción religiosa; afirma que tiene más hombres y que lo aplastarán en batalla.</p> <p>Stannis está en la cubierta del barco con Davos. Le pide que use sus estrategias de contrabandista para llevar a la costa de las Tierras de la Tormenta a Melisandre, y le advierte que nunca deben volver a hablar de ello.</p>

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Sansa está en el Salón del Trono. Joffrey la apunta con su ballesta, acusándola por la traición de Robb, que acaba de vencerle en otra batalla. Ordena a Meryn Trant que le de una lección, éste le arranca el vestido y la golpea. Tyrion llega y lo detiene.</p> <p>Tyrion tapa a Sansa y la acompaña fuera del Salón del Trono. Le pregunta, en confianza, si quiere anular el compromiso, pero ella se limita a contestar que es fiel a Joffrey.</p>
	Nacimientos insólitos	Melisandre llega a tierra con Davos. Se quita la capa y revela que está en avanzado estado de gestación. Se tumba y, ante la estupefacción de Davos, da a luz un ser de sombras.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Xaro Xhoan Daxos muestra a Daenerys la puerta de su cámara acorazada y presume de que nadie ha sido capaz de abrirla. Asegura que dentro guarda enormes riquezas y que, ahora que Robert ha muerto, puede comprar barcos y ejércitos y ayudarla a conquistar Poniente si se casa con él.
		Meñique ayuda a Margaery a convencer a Loras para regresar a Altojardín. Petyr le pregunta si sigue queriendo ser una reina, a lo que ella responde que no, que quiere ser “la reina”.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Daenerys enseña a Drogon a lanzar fuego siguiendo la orden “dracarys”.
		Pyat Pree utiliza su magia para multiplicarse y sorprender a Daenerys. La invita a visitar la Casa de

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		los Eternos.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Renly accede a la propuesta de Catelyn y asegura que reconocerá a Robb como Rey en el Norte si le jura lealtad.
		Brienne se compromete a llevar a Catelyn con Robb, y ofrece poner su espada a su servicio, siempre que le prometa que, llegado el momento, no le impedirá matar a Stannis. Catelyn jura que no lo impedirá y ambas se prestan juramento.
		Jaen busca a Arya y asegura que no desvelará sus secretos y que pueden hablar cuando nadie los oiga. Le pide 3 nombres para matarlos y saldar su deuda, ya que al salvarlos de la jaula en llamas, Arya arrebató 3 muerte al Dios Rojo. Arya lo envía a matar a Cosquillas (el torturador).
		Cosquillas cae muerto al patio. Arya mira hacia arriba y ve a Jaen, que le hace un gesto de un 1 con el dedo.
		Jorah advierte a Daenerys que no se fie de Xaro Xhoan Daxos y recomienda buscar aliados en Poniente. Daenerys lo envía a buscarle un barco.
		Jon Nieve pide ir con Mediamano a buscar a Mance, pero el Lord Comandante apunta que Jon es mayordomo, no explorador. Sam se ofrece para hacer las funciones de Jon durante su ausencia y Mormont acepta.
	Disputas de	Theon se presenta ante la tripulación de la <i>Zorra</i>

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	familia	<p><i>marina</i>, pero ninguno parece reconocer su autoridad. Yara se despide de él y presume de tener 30 naves y una tripulación leal. Dagmer Cleftjaw se presenta ante él para llevarlo al barco, y le dice que los Hijos del Hierro hacen lo que quieren, no lo que se les ordena. Theon decide entonces desobedecer las órdenes de su padre y atacar la Ciudadela de Torrhen para que los Stark envíen a sus hombres allí, de manera que Invernalía quede desprotegida y poder conquistarla.</p>
		<p>Catelyn pide a Renly que haga las paces con su hermano, pero Renly se niega. Una sombra con el rostro de Stannis entra en la tienda y asesina a Renly ante Catelyn y Brienne, que no pueden hacer nada para impedirlo.</p>
		<p>Stannis ha conseguido que se le unan todos los banderizos de Renly, salvo los Tyrell.</p>

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Armas especiales	<p>Lancel se reúne con Tyrion y, en confidencia, le desvela que el arma secreta de Cersei para la defensa contra Stannis es el <i>fuego valyrio</i>.</p> <p>Tyrion visita al piromante, quien le asegura que el <i>fuego valyrio</i> puede fundir la piedra, la carne, el acero, etc. Se vanagloria de que su orden perfeccionó la receta que fue el arma de los Targaryen una vez desaparecieron los dragones. El piromante muestra el arsenal a Tyrion y le informa de que, según su último recuento, tienen 7.811 vasijas. A Bronn le preocupa que destruyan la ciudad y Tyrion ordena al piromante que deje de fabricar <i>fuego valyrio</i> para la reina y empiece a fabricarlo para él.</p>
		La sombra con el rostro de Stannis, dada luz por Melisandre, se aparece tras Renly, en su tienda, y lo mata.
	Profetas y videntes	Bran insiste a Osha para que le cuente sobre el Cuervo de 3 ojos, pero ella se niega. Osha le pregunta si sigue soñando y Bran responde que ha soñado que el mar llegaba a Invernalía, que las olas inundaban el castillo y la gente se ahogaba, <i>sir</i> Rodrik entre ellos.
06	Ardides, acertijos y soluciones	Meñique se presenta en Harrenhal, informa a Tywin de la muerte de Renly y le propone aliarse con los Tyrell.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	ingeniosas a dilemas	Xaro Xhoan Daxos sigue insistiendo a Daenerys para que se case con él, pero ella lo rechaza.
		Daenerys y Xaro Xhoan Daxos vuelven al palacio de éste y descubren que todos sus hombres han sido asesinados y sus dragones, robados.
		Osha seduce a Theon y cuando este se duerme, aprovecha para escapar con Hodor, Bran y Rickon.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Roose Bolton informa a Robb y Catelyn de que Theon ha tomado Invernalía y propone enviar a su bastardo a reconquistarla.
		Arya pide a Jaqen que mate a Amory Lorch, él acepta pero no le dice cuándo lo hará. Arya exige que lo haga ya, antes de que se lo diga a Tywin. Amory Lorch llega ante Tywin, pero antes de poder articular palabra, cae muerto por un dardo envenenado en el cuello.
		Jon se une a la expedición de Qhorin Mediamano y atacan a un grupo de salvajes. Mediamano deja que Jon se encargue de matar a la última, Ygritte, y dice que los esperan arriba. Jon pierde el rastro a sus compañeros y tiene que quedarse con Ygritte.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Tywin pregunta a Arya por su padre (en teoría, un picapedrero) y ella le responde que murió. Él le habla de su padre, le dice que era un buen hombre, pero que era débil y casi acaba con su casa.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	Tyrion reprende a Joffrey por haber enfurecido a la turba y provocado el ataque. Joffrey sigue rabioso y humillado, gritando que no puede hablarle así a un rey. Tyrion le abofetea y le hace notar que la mano no se la ha caído de la muñeca.
		Cersei está furiosa por la partida de Myrcella y amenaza a Tyrion con vengarse.
		Tommen está llorando por la marcha de Myrcella y Joffrey lo reprende, le dice que los príncipes no lloran.
		Theon ordena a Bran que baje al patio a anunciar su rendición si quiere mantener a la gente con vida.
		<p>Bran anuncia su rendición, pero la gente no respeta a Theon. Capturan a <i>sir</i> Rodrik y Theon lo insta a jurarle lealtad. <i>Sir</i> Rodrik le planta cara y le escupe, por lo que Theon quiere encarcelarlo, pero su 2º le convence para matarlo.</p> <p><i>Sir</i> Rodrik lo desafía a ejecutarlo él mismo (el hombre que dicta la sentencia debe blandir la espada) y Theon le corta la cabeza mientras Bran suplica que lo perdone (le cuesta bastante decapitarlo y acaba separando la cabeza del cuerpo con una patada, demostrando poca habilidad o poca seguridad).</p> <p>Robb se está enamorando de Talisa. Catelyn lo advierte y le recuerda que tiene un compromiso con los Frey y que no es libre de seguir su corazón.</p>

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Cuando Meryn Trant se niega a acatar la orden de Tyrion de buscar a Sansa, Joffrey lo mira, pero se marcha sin importarle lo que le ocurra a Sansa.</p> <p>Shae está curándole las heridas a Sansa. Sansa no entiende por qué el pueblo la odia tanto si ella no ha hecho nada. Afirma odiar a Joffrey más que ninguno de ellos y Shae le advierte que no pueden oírla decir eso y que no confíe en nadie.</p>
	Relaciones incestuosas	Cuando Joffrey no muestra ninguna preocupación por haber perdido a Sansa, Tyrion le dice que la necesitan para recuperar a Jaime, y le recuerda que le debe bastante (insinuando que le debe la vida por engendrarlo).
	Profetas y videntes	Cuando Theon toma Invernalía, Osha le ofrece sus servicios. Bran se siente traicionado por ella, pero Osha le recuerda el sueño que tuvo sobre el mar llegan a Invernalía y le dice que no quiere ser arrastrada por las olas.
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Juntos en la celda, Jaime no recuerda a Alton, pero éste dice que fue una vez su escudero y que ese fue el mejor día de su vida. Alton lo idolatra. Jaime se aprovecha de ello para matarlo y, cuando su carcelero entra a ver qué ha pasado, matarlo a él también y escapar.
		Xaro Xhoan Daxos ofrece su ayuda a Daenerys para recuperar a sus dragones, pero ella le espeta que no es su problema.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Daenerys, reunida con los Trece, les suplica que le devuelvan a sus hijos. Pyat Pree dice que los dragones ahora son suyo pues se los dio el Rey de Qarth. Xaro Xhoan Daxos se revela como el Rey de Qarth y Pyat Pree se multiplica y acaba con los Trece.
		Quaithe advierte a Jorah que el ladrón de dragones se encuentra en ese momento con Daenerys.
		Ygritte se mofa de Jon y de su voto de castidad. Se le insinúa. Jon se ruboriza y ella aprovecha para huir. Jon la persigue pero se ve rodeado de salvajes.
		Cuando Theon descubre que Osha ha escapado con los chicos Stark, sale con una partida de perros a rastrearlos. Al no encontrarlos, por consejo de Dagmer, quema a dos huérfanos y hace pasar sus cadáveres por los de Bran y Rickon para amedrentar a la gente de Invernalía.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Tywin le cuenta a Arya cómo Harren El Negro construyó una fortaleza inexpugnable y cómo el fuego de dragón la derribó y asó vivos a él y su familia.
		Jorah intenta matar a Pyat Pree, pero sólo acaba con una de sus proyecciones.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Daenerys le pide a Jorah que encuentre a sus dragones. Jorah va a ver a Quaithe para averiguar el paradero de los dragones. Quaithe sabe que Jorah la ama y le pregunta si la traicionará de nuevo.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Castigo por impiedad	Tyrion advierte a Cersei que debe controlar a Joffrey. Ella asegura que lo ha intentado, pero se da cuenta de que su hijo es un monstruo y que quizás sea su propio castigo. Tyrion intenta animarla y le dice que sus otros dos hijos han salido bien.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Sansa descubre, con horror, que le ha venido la regla y ya es apta para casarse con Joffrey. Shae le ayuda a dar la vuelta al colchón para que Cersei no lo descubra e incluso persigue a Bernadette para evitar que lo desvele, pero el Perro entra en la habitación y descubre la sangre.
	Relaciones incestuosas	<p>Cersei habla con Sansa sobre el parto de Joffrey, le confiesa que Robert se iba a cazar cada vez que tenía que dar a luz, pero que Jaime estaba siempre a su lado.</p> <p>Cersei confiesa a Tyrion que tenía la esperanza de que Joffrey se pareciese a Jaime y que a veces teme que ese sea el precio por sus pecados.</p> <p>Intentado enfurecer a Catelyn, Jaime habla del bastardo de Ned y considera que él tiene más honor porque no ha estado con más mujer que Cersei.</p>
	Encierro o aprisionamiento en un cofre,	Pyat Pree confiesa que los dragones están en la Casa de los Eternos e invita a Daenerys a ir a buscarlos allí.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	tinaja o tumba	
08	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Cuando Jaqen le pide otro nombre, Arya contesta: “Jaqen H’ghar”. Él le pide que retire su nombre y ella responde que lo hará solo si la ayuda a ella y a sus amigos a escapar. Jaqen la acusa de no tener honor, pero Arya no se retracta y él acepta. Jaqen mata a los guardias de Harrenhal y Arya, Gendry y Pastel Caliente escapan durante la noche.
		Cuando Ygritte y Jon llegan hasta el Señor de los Huesos, él ya había capturado a Qhorin Mediamano y matado a sus compañeros. Mediamano simula una pelea con Jon para que éste se gane la confianza de los salvajes.
		El maestro Luwin oye hablar a Theon con Dagmer y sospecha que los cadáveres calcinados son en realidad los huérfanos. Luwin baja a la cripta y se encuentra allí con Osha.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Varys le cuenta a Tyrion que Daenerys tiene 3 dragones.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne custodia a Jaime hasta Desembarco del Rey a cambio de que liberen a Sansa y Arya.
		Arya necesita que Jaqen mate a Tywin ahora mismo, antes de que ataque a Robb, pero Jaqen dice que no puede hacerlo y que ese no era el trato.
		Jorah ha conseguido un barco para ir hasta Astapor, pero Daenerys se niega a marcharse sin sus dragones.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	Cuando Tyrion insiste en que Joffrey participe en la defensa, Cersei le dice que tiene a su ramera y que le han dado una paliza. Le advierte que piensa quedársela hasta que acabe la batalla y que cada herida que sufra Joffrey, la sufrirá ella también. Tyrion, hábilmente, consigue que Cersei la mande traer y comprueba que no es Shae, sino Ros. No obstante tanto Tyrion como Ros se comportan como si ella efectivamente fuese su amante. Tyrion amenaza a Cersei: “Llegará el día en que te sientas a salvo y feliz y la dicha se convertirá en cenizas en tu boca. Y sabrás que la deuda está pagada”.
		Karstark y muchos de sus banderizos están coléricos porque Catelyn ha liberado a Jaime. Robb la pone bajo custodia.
		Robb ordena a Bolton que ofrezca salvoconducto a todos los Hombres del Hierro que se rindan, excepto a Theon.
		Yara llega a Invernalía, se burla de Theon y lo llama necio por haber matado a los niños Stark. Quiere que la acompañe a Pyke porque Invernalía no les sirve, está muy lejos del mar. Theon quiere conservarla y se niega a partir con ella.
	Armas especiales	Sam, Grenn y Ed están cavando letrinas cuando Sam encuentra una capa de la Guardia de la Noche enterrada hace mucho tiempo y, dentro de ella, vidriagón y una piedra tallada.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
09	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Joffrey, que desconoce el plan de defensa, pregunta por qué no está su flota. Joffrey está nervioso y asustado, pero Tyrion dice que están esperando a su señal. Un único barco sale desde la costa y se dirige hacia las naves de Stannis, Tyrion ordena que esperen a su señal. Bronn dispara una flecha en llamas y hace estallar el barco.
		Loras llega a la batalla vistiendo la armadura de Renly.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Cersei está sentada en el Trono de Hierro, con Tommen en su regazo. Le cuenta un cuento sobre una leona y sus crías y está a punto de darle la esencia de belladona, creyendo que Stannis tomará la ciudad. Tywin entra antes de que Cersei envenene a Tommen.
	Disputas de familia	Llegan más hombres de Stannis y en mitad del tumulto, Mandon Moore, un guardia real, intenta matarlo. Solo consigue darle un tajo en la cara, cuando Podrick acaba con él. Tyrion pierde la consciencia.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Joffrey ordena a Sansa que vaya a despedirlo y besar su espada. Sansa le pregunta si matará a Stannis él mismo y Joffrey parece contrariado.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Armas especiales	Varys le advierte que Stannis cuenta con el apoyo de Melisandre y sus fuerzas oscuras, y que Tyrion es el único hombre capaz de detenerlo.
		Tyrion hace estallar gran parte de la flota de Stannis con <i>fuego valyrio</i> .
10	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Meñique da sus condolencias a Sansa y se ofrece a ayudarla a volver a casa, por el amor que le tiene a su madre.
		Daenerys va a la Casa de los Eternos con Jorah y Kovarro. Es una estructura de piedra circular, sin puerta. Daenerys empieza a bordearla, Jorah la sigue pero la pierde de vista. De repente Daenerys está dentro de la Casa de los Eternos. Daenerys avanza buscando a sus dragones y va viendo diferentes ilusiones a su paso.
		Daenerys vuelve al palacio de Xaro Xhoan Daxos y lo sorprenden dormido, en la cama con Doreah. Prenden a ambos y le quitan la llave de la cámara acorazada, pero cuando la abren descubren que está vacía y que todo era mentira.
		Qhorin Mediamano y Jon se enfrentan y luchan a espada. Mediamano quiere que lo mate, de modo que lo provoca y Jon acaba con él. El Señor de los Huesos confía en Jon y lo desata. Jon va con los salvajes a conocer a Mance.
		Varys visita el burdel de Meñique. Cuando Ros lo palpa y se da cuenta de que es un eunuco, reconoce quién es e intenta echarlo, pero Varys la convence

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		para que colabore con él.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Sam, Ed y Grenn siguen de expedición cuando oyen 3 toques de cuerno. Grenn y Ed salen corriendo, pero Sam es demasiado lento y torpe para seguirlos; se cae y lo dejan atrás. Sam se esconde tras una piedra y ve acercarse a los Caminantes Blancos; empieza a llorar, muerto de miedo, pero los caminantes pasan de largo.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne va de camino a Desembarco del Rey con Jaime cuando se encuentra a tres mujeres ahorcadas y se para a bajarlas. Llegan 3 banderizos de Robb, se burlan de ella por ser mujer y reconocen a Jaime. Brienne da muerte a los tres.
		Osha, Bran, Rickon y Hodor salen de su escondite. Invernalía está desierta y arrasada. Encuentran a un moribundo maestro Luwin en el bosque de dioses, sentado sobre un arciano. Los chicos quieren curarlo, pero ya es demasiado tarde. Luwin les aconseja ir al norte, a buscar a Jon, porque no saben exactamente en qué punto del sur se encuentran Robb y Catelyn. Le encomienda a Osha protegerlos y que acabe con su sufrimiento. Osha le da una muerte rápida y parte con los chicos hacia el Muro.
	Disputas de familia	Varys va a visitar a Tyrion y le revela que fue Cersei quien ordenó a Mandon Moore matarlo. También le informa de que Bronn ha sido destituido y los Capas Doradas ahora son fieles a Tywin o a Cersei.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Invernalicia está asediada y la moral de Theon se está minando por el constante sonido del cuerno. Luwin está seguro de que no resistirán el asedio y le recomienda vestir el negro para que se le perdonen los pecados, que huya por los pasadizos secretos y llegue al Muro. Theon no quiere ser un cobarde y considera que ya es demasiado tarde para empezar de nuevo. Theon arenga a sus hombres, pero Dagmer lo golpea por la espalda y lo deja inconsciente. El maestre Luwin intenta detenerlo, pero lo ataca a él también y lo deja moribundo.
		Catelyn intenta disuadir a Robb de que se case con Talisa por amor. Le recuerda que debe tomarse en serio sus juramentos y que no le conviene enfadar a Walder Frey. Robb le espeta que, después de liberar a Jaime, no tiene derecho a acusarle de imprudente.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Sansa está feliz porque Joffrey ha roto su compromiso con ella para casarse con Margaery, pero Meñique le advierte que Joffrey no la dejará marchar.

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Armas especiales	Arya le pregunta cómo ha matado a los guardias y Jaqen la invita a acompañarlo a Braavos si quiere aprender a hacerlo. Arya rechaza la oferta porque debe encontrar a su madre y su hermano. Jaqen la da una extraña moneda y para que si algún día necesita encontrarlo, se la de a cualquier braavosi y le diga “ <i>valar morghulis</i> ”. Jaqen se cambia de rostro y de despide.
		A la orden de <i>dracarys</i> , los dragones empiezan a echar fuego y acaban con Pyat Pree. Al morir éste, las cadenas desaparecen.
	Profetas y videntes	Daenerys ve el Trono de Hierro, medio derruido y cubierto de nieve, se acerca a tocarlo, pero no llega a hacerlo y sigue avanzando.
		Stannis lamenta haber asesinado a Renly y echa en cara a Melisandre que todo ha sido en vano. Melisandre no asume su error. Alega que la guerra durará años, que Stannis traicionará a todos y que será rey. Para convencerlo, le muestra una visión en las llamas.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Daenerys cruza el Muro y ve una tienda en la nieve. Dentro de ella están Drogo con Rhaego en brazos, sonriendo y pidiéndole que se quede con ellos. Daenerys quiere quedarse en la tienda pero sabe que no es real.
		Pyat Pree quiere mantener a Daenerys encadenada, junto a sus dragones, en la Casa de los Eternos para

TEMPORADA 2		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		siempre, porque su magia es más fuerte desde que ella llegó a Qarth.
	Alma externa o prenda de vida	La magia de Pyat Pree es más poderosa desde que los dragones llegaron y la de éstos, a su vez, es más fuerte cuando están con Daenerys.
	Encierro o aprisionamiento en un cofre, tinaja o tumba	En la última estancia, Daenerys ve a sus dragones encadenados. Aparece Pyat Pree y la encadena a ella también.
		Daenerys le agradece a Xaro Xhoan Daxos la valiosa lección que le ha dado y lo encierra en la cámara acorazada con Doreah.

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 31. Temas del mito en temporada 3

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Sansa está con Shae viendo barcos. Meñique se acerca a hablar con ella, le cuenta que ha visto a Catelyn hace poco y que arde en deseos de recuperarla. Le dice que se ausentará de la capital durante un tiempo por una misión, pero le ofrece llevarla de vuelta con su familia a su regreso.
		Kraznys mo Nakloz es un esclavista dueño de los Inmaculados. Daenerys y Jorah lo visitan para negociar su compra. Como Daenerys simula no hablar Alto Valyrio, Missandei hace de traductora entre ambos (suavizando el discurso de Kraznys, que

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		es impertinente y ofensivo).
		Jon le asegura a Mance que ha visto a los Caminantes y quiere unirse a él para luchar por los vivos.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Daenerys y Jorah caminan por el muelle de Astapor, cuando una niña le lanza una pelota, sonriendo. Daenerys la coge y le devuelve la sonrisa. La niña le hace gestos para que la abra, pero un encapuchado la empuja y tira la pelota al suelo antes de que lo haga. Jorah agarra al encapuchado y la pelota se abre revelando un escorpión que se lanza a atacar a Daenerys. El encapuchado –que resulta ser <i>sir</i> Barristan– la salva, clavándole su puñal al escorpión y la niña escapa.
		Sam corre por la nieve cuando encuentra a un hermano de la Guardia de la Noche decapitado y es atacado por un Caminante, pero Fantasma lo salva.
		Jon es llevado ante Mande Rayder. Se asombra de ver a un gigante.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Sam reconoce que no ha podido cumplir su misión de enviar un cuervo para dar la alerta y Mormont ordena regresar al Castillo Negro.
	Castigo por impiedad	Cuando Davos le pide que lo lleve a Rocadragón, Salladhor lo desaconseja, ya que Stannis se niega a ver a nadie, excepto a Melisandre, y están quemando hombres vivos. Davos quiere detenerla.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Melisandre tiene absorbido a Stannis. Cuando Davos se le enfrenta, ella asegura que él tiene la culpa de la derrota militar, porque convenció a Stannis para no llevarla con ellos. Cuando Melisandre hace mención a su hijo, Davos la ataca y es encarcelado.
	Disputas de familia	Cersei visita a Tyrion en su habitación; él tiene sus reservas a la hora de abrirle la puerta, pero finalmente la deja pasar, siempre que entre sola. Cersei pregunta por qué Tyrion ha pedido audiencia con Tywin y él se limita a esgrimir que es su padre y que no lo ha visitado desde que llegó. Cersei le advierte que no lo difame, a lo que Tyrion responde que decir la verdad no es difamar.
		Tywin cree que sobrevaloró a Tyrion y erró al darle poder y autoridad como Mano del Rey. Le echa en cara que se trajese a Shae a la capital, desobedeciendo una orden explícita. Tyrion replica que él comandó la defensa mientras Joffrey se escondía y que quiere algún reconocimiento por ello. Tyrion le pide ser su heredero, pero Tywin se niega rotundamente. En cambio, le dará mejores aposentos, un cargo en el gobierno y una esposa adecuada. Tyrion está dolido por no ser reconocido como heredero (teniendo en cuenta que el juramento de Jaime le impide ser Señor de Roca Casterly). Tywin amenaza con ahorcar a la próxima ramera que meta en su cama.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Cersei intenta aconsejar a Margaery que se aleje de la plebe porque es peligrosa. Joffrey dice que Margaery sabe lo que hace y desacredita a su madre. Cersei opta por guardar silencio, pero se da cuenta de que Margaery está empezando a tener más control que ella sobre Joffrey.
		Aunque Talisa, ahora reina, intercede por ella, Robb se niega a liberar a Catelyn para evitar un conflicto entre sus filas.
	Armas especiales	El Lord Comandante prende fuego al Caminante que ha atacado a Sam, acabando con él.
02	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Loras visita a Sansa y la invita a tomar el té con Margaery y Olenna. La acompaña paseando del brazo.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne custodia a Jaime en el camino hacia Desembarco del Rey. Jaime intenta, sin éxito, entablar conversación con Brienne, y acaba ofendiéndola al reírse de que su amado Renly era gay. Ven a un campesino, Jaime teme que le haya reconocido, pero Brienne se niega a matar a un inocente. El campesino reconoce a Jaime y Locke los captura a ambos.
	Competiciones	Jaime le quita la espada a Brienne y se batan. Brienne está venciendo cuando llega Locke con hombres de los Bolton y el campesino con el que se habían topado antes.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Castigo por impiedad	Catelyn le cuenta a Talisa que odiaba a Jon desde que Ned lo trajo, que rezó para que muriera y un día el niño enfermó y cogió la viruela. Se sintió la peor mujer del mundo y rezó a los dioses para que el niño viviera; a cambio, lo querría como una madre y pediría a Ned que le diese su apellido. Jon vivió, pero Catelyn no fue capaz de cumplir su promesa y todo el mal que le ha ocurrido a su familia ha pasado por eso.
	Disputas de familia	Cersei intenta poner a Joffrey en contra de Margaery, pero él no quiere escuchar a su madre y le dice que su prometida solo se casó con Renly porque es una mujer inteligente y sabe que su deber es obedecer.
		Lord Hofster Tully, el padre de Catelyn, ha muerto. Robb la acompañará al entierro a Aguasdulces, Catelyn pregunta si tiene que llevar los grilletas al funeral de su padre.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Olenna pregunta a Sansa cómo es Joffrey. Ella intenta disimular, pero Olenna y Margaery perciben que está aterrada y le piden que hable con confianza, que no saldrá de ahí. Sansa escupe que es un monstruo, que le prometió misericordia y le obligó a ver la cabeza de Ned en una pica. Olenna la tranquiliza y le dice que ha hecho bien, pero que descuide, que no piensan anular el compromiso.
	Armas especiales	Catelyn está haciendo un amuleto de protección; Talisa intenta ayudarla, pero ella esgrime que solo una madre puede hacerlo.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Profetas y videntes	Orell, un cambiapielos, dice a los salvajes que ha visto <i>cuervos</i> (hermanos de la Guardia de la Noche) muertos en el Puño de los Primeros Hombres.
		Bran sueña con el Cuervo de 3 ojos: está a punto de dispararle; Robb y Jon le dan indicaciones; oye la voz de Ned; falla el tiro y aparece Jojen en el sueño diciendo que no puede matarlo porque él es el cuervo. Bran, ya despierto, le cuenta a Osha el sueño que ha tenido, pero ella no quiere saber nada de magia negra.
		Jojen y Meera encuentran a Bran. Osha quiere matarlos, pero Verano se acerca a él, lo huele, y se tranquiliza. Jojen dice que él y Meera vienen desde muy lejos a buscar a Bran. Jojen desvela que Bran es un cambiapielos y que el Cuervo de 3 ojos le da <i>la visión</i> .
03	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	De noche en el campamento, Locke ordena a sus hombres llevar a Brienne entre los árboles. Él la violará primero y luego se turnarán sus hombres. Cuando se llevan a Brienne gritando y pataleando, Jaime le dice a Locke que su padre es Lord Selwyn de Tarth y que su isla se conoce como Isla Zafiro porque tienen gran cantidad de piedras preciosas. Lo convence para mantenerla como rehén y devolverla incólume a su padre a cambio de una cuantiosa recompensa.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Ramsay desata a Theon, le da agua, lo saca del castillo y le da un caballo. Lo apremia a cabalgar al este, donde lo espera Yara.</p> <p>Theon galopa por el bosque, con los hombres de Bolton tras él. Consiguen alcanzarlo y derribarlo del caballo, le patean y están a punto de violarlo cuando Ramsay mata al guardia con una saeta y ayuda a Theon a levantarse.</p>
		<p>Daenerys quiere comprar a todos los Inmaculados, incluso a los que están aún en entrenamiento. Aunque Kraznys esgrime que no puede comprarlos, ella insiste en que serán todos o ninguno. Aunque Jorah y Barristan se oponen, Daenerys le ofrece a uno de sus dragones como pago, y él elige a Drogon. Daenerys exige también a Missandei como regalo.</p>
	Gigantes, monstruos y serpientes	<p>Jon llega al Puño de los Primeros Hombres con los salvajes. Allí ven una tétrica figura hecha con piezas de caballos muertos.</p>
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Mance Rayder ordena a Tormund llevarse a Orell, Jon y 20 hombres y escalar el Muro. Deben aguardar al sur del Muro su señal: la mayor hoguera que El Norte haya visto.</p>
		<p>El Lord Comandante llega con lo que queda de su expedición al torreón de Craster. Éste muestra reservas, pero los acoge a regañadientes.</p>
		<p>Tywin envía a Meñique al Nido de Águilas para casarse con Lysa Arryn y conseguir que se ponga de</p>

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		su parte en la guerra.
	Competiciones	Jaime y Brienne van maniatados, a caballo, capturados por Locke. Discuten sobre quién iba ganando la pelea.
	Disputas de familia	Robb y el Pez Negro reprenden a Edmure por haber actuado a discreción y atacar un molino que no tenía interés para la contienda.
	Profetas y videntes	Melisandre anuncia que debe dejar Rocadragón, pero no expone sus motivos. Stannis teme que lo abandone, ella se mantiene misteriosa. Stannis le pide otro hijo, le manifiesta su deseo, pero Melisandre asegura que su fuego es débil, que deben hacerse sacrificios.
04	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Ros entrega a Varys el inventario de carga de Meñique para su viaje. Le hace notar que ha encargado 2 colchones de plumas, y sospecha que uno es para Sansa.</p> <p>Varys visita a Olenna y le aconseja casar a Sansa con Loras, ya que es la llave de El Norte y Meñique planea llevársela de viaje y, probablemente, desposarla.</p> <p>Margaery pasea con Sansa y le asegura que quiere que sean buenas amigas. Le habla de la mascarada de Altojardín y le insinúa que podría casarse con Loras. Sansa está encantada con la idea.</p>

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Ramsay viaja con Theon hasta donde se supone que está Yara. Asegura que lo ayuda porque de niño vio cómo se lo llevaba Ned Stark y abandonaba las Islas del Hierro. Le cuenta que Balon es que quien ha ordenado torturarlo, pero Yara quiere salvarlo.</p> <p>Ramsay fuerza la cerradura y Theon entra en la habitación donde cree que está Yara, pero ve la cruz y se da cuenta de que es la sala de tortura de la que había escapado. Dos hombres vuelven a atarlo.</p>
		<p>Daenerys entrega a Drogon al amo Kraznys y éste le hace entrega del látigo símbolo de posesión de los Inmaculados. Kraznys lo sujeta por la cadena, pero Drogon no le obedece y llama a su madre. Daenerys, látigo en mano, se dirige a los Inmaculados y les habla en <i>Alto Valyrio</i> (desvelando que ha entendido a Kraznys todo el tiempo) y les ordena acabar con todos los esclavistas.</p> <p>Daenerys libera a todos los Inmaculados y les pide que luchen por ella por voluntad propia y como hombres libres. Todos la siguen. Daenerys deja caer el látigo y sale de Astapor con su ejército.</p>
	Gigantes, monstruos y serpientes	A la voz de <i>dracarys</i> , Drogon quema vivo a Kraznys.
	Realización de una tarea o misión de	Cuando tiran a Jaime al suelo, Brienne trata de defenderlo, sin éxito.
		Jaime está deprimido y se niega a comer porque ha

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	búsqueda	perdido la mano de la espada y toda su identidad con ella. Brienne trata de convencerlo para que se reponga y pregunta por qué la ayudó con Locke.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Cuando Karl mata a Craster, Mormont intenta detener a sus hombres, pero Rast lo ataca por la espalda. Mormont se defiende, pero acaba muerto.
	Disputas de familia	Tyrion interroga a Varys sobre el intento de Cersei de acabar con él en el Aguasnegras. Varys niega tener pruebas, sólo rumores, pero le aconseja paciencia si quiere venganza.
		Cersei echa en cara a Tywin que nunca ha confiado en ella por ser mujer. Tywin asevera que no ha sido por ser mujer, sino porque no es tan lista como se cree. Le le echa en cara que ha dejado que Joffrey los pisotee a todos y que ahora ha perdido totalmente el control sobre él, mientras Margaery ha sabido manipularlo.
		Theon se lamenta por su infancia y su identidad. Dice que nunca hubiese podido ser un Stark aunque lo hubiese querido y que Robb, con su sola presencia, se lo recordaba. Confiesa que los cadáveres que quemó no eran los de Bran y Rickon, porque no los encontró y que todo lo ha hecho por impresionar a Balon, cuando su auténtico padre fue Ned.
	Relaciones incestuosas	Elí da a luz a un niño.
	Profetas y	Bran sueña con el Cuervo de 3 ojos. Dentro del

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	videntes	sueño, Jojen lo incita a trepar para coger al cuervo, pero Catelyn le grita que le prometa que no volverá a trepar. Cae del árbol.
	Encierro o aprisionamiento en un cofre, tinaja o tumba	Cuando Tyrion le pregunta por el intento de homicidio ordenado por Cersei, Varys le cuenta cómo le castró un brujo cuando era un niño y cómo oyó una voz salir de las llamas. Abre el baúl y dentro de él se halla el brujo, que viene a ilustrar el consejo que Varys da a Tyrion: con tiempo, tendrá su venganza.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Margaery afianza su amistad con Sansa. Le asegura que, una vez se haya celebrado su boda con Joffrey, propondrá la de ella con Loras.
		Tywin está decidido a acabar con la conjura de los Tyrell, por lo que quiere adelantarse a sus planes. Ordena a Tyrion que se case con Sansa, para que no les quiten la llave de El Norte, y a Cersei, con Loras.
		Meñique va a ser a Sansa para informarle de que partirá pronto y ofrecerle irse con él. Ella le da largas y prefiere esperar porque no quiere que a él le ocurra nada. Meñique acepta sin rechistar, le recuerda que es su verdadero amigo y se despide.
		Jon asegura a los salvajes que solo hay 3 castillos ocupados por la Guardia de la Noche: el Castillo Negro, Guardaoriente del Mar y la Torre Sombría y que hay 1000 hombres en el primero.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Cersei le pide a Meñique que investigue a los Tyrell, ya que tiene motivos para sospechar que no son aliados de la Corona.
		Loras se acuesta con su nuevo escudero, Olyvar. En sus aposentos, le cuenta que nadie sabe de sus inclinaciones y que está prometido con Sansa. Olyvar, que es en realidad un enviado de Meñique, revela a su señor que Loras planea casarse con Sansa.
		Cuando Jaime se desmaya en la bañera, Brienne lo sostiene en brazos para que no se ahogue y pide ayuda.
	Castigo por impiedad	Jaime se da cuenta de que Qyburn no es maestro, pues no lleva la cadena distintiva. Qyburn confiesa que la Ciudadela se la quitó por hacer experimentos demasiado atrevidos.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Jaime le cuenta por qué empezó su sobrenombre de “Matarreyes”, cómo Aerys se había vuelto loco y no paraba de quemar gente con <i>fuego valyrio</i> , cómo había escondido este explosivo por toda la ciudad y cómo le ordenó llevarle la cabeza de Tywin mientras gritaba que los quemasen a todos.
		En la cueva, Arya repite su lista de nombres antes de dormir.
	Disputas de familia	Tyrion rehúsa casarse con Sansa, pues ya ha sido bastante maltratada por Joffrey. Cersei, burlona, le dice que es más de lo que se merece. Tywin dice que Cersei se casará con Loras. Ella grita y se niega, pero

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Tywin no cede.
	Relaciones incestuosas	Cuando Cersei se niega a casarse con Loras, Tywin insiste en que lo hará, tendrá a sus hijos y acabará con los rumores que hay sobre ella (y Jaime).
	Armas especiales	Después de que el Perro lo mate, Beric es devuelto a la vida por Thoros.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Beric le cuenta a Arya que es la sexta vez que lo revive, y que cada vez que vuelve es un poco menos. Arya pregunta si podría devolver la vida a un hombre sin cabeza y Thoros lamenta que no funcione así. Beric asegura que no le desearía su vida, ya que al menos Ned ahora descansa
06	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Tywin dice que si Loras rehúsa casarse con Cersei, lo hará ingresar en la Guardia Real y perderá el derecho a heredar su título y sus tierras. Olenna consiente.</p> <p>Sansa planea con Shae cómo será su boda con Loras, cuando entra Tyrion le pide hablar a solas. Sansa asegura que Shae es de confianza y Tyrion le anuncia que se va a casar con ella.</p>
		Varys y Meñique hablan a solas. La Araña afirma que es triste tener que conformarse con la segunda opción (casarse con Lysa Arryn, en lugar de con Catelyn), mientras que Meñique admite que gozó truncando el plan de Varys para casar a Loras con Sansa; le informa además de que Ros ya ha recibido su merecido.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Walder el Negro y Lothar Frey van a Aguasdulces a negociar con Robb. Transmiten el descontento de Lord Frey y que demanda una disculpa formal, Harrenhal, y que, antes de una quincena, Edmure despose a una de sus hijas.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Cuando Bolton asegura que liberará a Jaime, Brienne dice que debe acompañarlo hasta la capital, tal y como juró a Catelyn. Bolton se niega porque Catelyn está cautiva y Brienne es cómplice de traición. Jaime intenta insistir en que Brienne le acompañe a Desembarco del Rey, pero Bolton le hace notar que ya ha perdido la mano por abusar de su posición.
		Jon y los salvajes se preparan para escalar el Muro. Mientras escalan, parte del Muro se desprende y Jon e Ygritte quedan suspendidos, colgando de la cuerda de Orell y Tormund. Orell se apresura a cortar la cuerda, pero Jon consigue balancearse y hundir el pico en el hielo antes de caer, salvando a Ygritte que se precipitaba al vacío. Al llegar a la cima, Jon e Ygritte van a un lado apartado y juntos contemplan el mundo desde lo alto del Muro y se besan.
	Disputas de familia	Tyrion le pregunta si ella dio la orden a Mandon Moore de asesinarlo y Cersei calla. Tyrion comprende entonces que fue Joffrey, pero Cersei le asegura que su hijo no volverá a intentar nada con Tywin ahí.
		Cersei visiblemente celosa de cómo Margaery ha sabido manipular a Joffrey.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Relaciones incestuosas	Cuando Tywin expresa que le parecen repugnantes las prácticas sexuales de Loras, Olenna responde que le parece peor el incesto entre Jaime y Cersei.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Sansa y Shae ven partir el barco de Meñique. Sansa llora porque ha perdido su oportunidad de escapar.
	Armas especiales	Sam le enseña a Elí el puñal de vidriagón que encontró en el Puño de los Primeros Hombres; no sabe si tiene alguna utilidad, pero le parece un tesoro enterrado.
		Melisandre llega al bosque donde está la Hermandad sin Estandartes. Cuando descubre que Beric ha sido revivido 6 veces alucina. Thoros le dice que era sacerdote en Desembarco del Rey, y no uno bueno precisamente; asegura que no fue un auténtico creyente hasta que revivió a Beric.
	Profetas y videntes	Melisandre les informa de que el Señor de Luz la ha enviado a buscar a Gendry, de modo que les hace una donación y ellos se lo entregan. Arya los acusa de traidores, Gendry lamenta querer ser uno de ellos. Melisandre le asegura a Gendry que es importante, después mira a Arya y le vaticina que segará muchas vidas y que volverán a encontrarse.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Jojen tiene una visión y sufre un ataque (parecido a la epilepsia), Meera le sostiene la cabeza y lo atiende. Jojen desvela que ha visto a Jon, más allá del Muro, rodeado de salvajes
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Roose Bolton se despide de Jaime y confía en que le de a Tywin recuerdos suyos.
		Theon despierta rodeado por Violet y Myranda. Las chicas le dan agua, lo agasajan y empiezan a besarlo. Theon desconfía, pero las chicas se esfuerzan por excitarlo. Cuando Theon se entrega a ellas, Ramsay hace sonar el cuerno, las chicas se levantan, Theon intenta correr, pero Ramsay le pega y lo deja tirado en el suelo. Entran dos guardias y sujetan a Theon mientras Ramsay le corta el pene.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Osha les cuenta a los chicos cómo su marido se convirtió en Caminante Blanco e intentó matarla. Ella prendió fuego a su cabaña y lo dejó dentro ardiendo; entonces decidió viajar al sur.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Cuando Jaime llega a Harrenhal ve que están obligando a Brienne a luchar contra un oso con una espada de madera.
	Realización de una tarea o misión de	Cuando Jaime reconoce estar en deuda con ella, Brienne lo apremia a devolver a las chicas Stark a su madre y la deuda estará pagada.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	búsqueda	<p>Qyburn informa a Jaime de que Lord Selwyn Tarth ofreció 300 dragones de oro por recuperar a su hija. A Jaime le parece un rescate generoso, pero Qyburn afirma que Locke se sintió ofendido porque esperaba recibir zafiros, de modo que Brienne se quedará en Harrenhal para entretenimiento de sus hombres. Jaime se siente culpable y obliga a Walton a regresar a Harrenhal.</p> <p>Jaime se tira al ruedo y ayuda a Brienne a salir. Walton dispara al oso, porque iba a atacar a Jaime y su misión era llevarlo sano y salvo a Desembarco del Rey. Jaime se enfrenta a Locke y se niega a partir sin Brienne, por lo que Walton, a fin de completar su misión, también se enfrenta a Locke. A Locke no le queda más remedio que liberarla.</p>
		Arya, que ha escapado de la hermandad, camina sola por el bosque cuando el Perro la captura.
	Castigo por impiedad	Qyburn está curando el muñón a Jaime y éste le pregunta por qué le quitaron su cadena. Qyburn confiesa que hizo experimentos con humanos moribundos.
	Disputas de familia	Joffrey exige a Tywin que le informe sobre las reuniones del Consejo Privado y parece contrariado porque su abuelo haya movido las reuniones a la Torre de la Mano. Tywin se limita a decir que ahí es donde trabaja y que puede ir a las reuniones cuando guste. Joffrey demanda que se le consulte y asesore,

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		a lo que Tywin responde que le está asesorando en ese mismo momento y que le consultará todo, siempre que lo estime necesario. Joffrey se queda callado.
	Armas especiales	Melisandre le dice a Gendry que hay poder en la sangre de un rey.
	Profetas y videntes	Osha quiere llevar a los chicos al Castillo Negro con Jon y se opone a que Jojen le llene la cabeza a Bran con historias fantásticas. Jojen insiste en que deben ir más allá del Muro a buscar al Cuervo de 3 ojos y advierte que Jon no está en el castillo.
		Melisandre revela a Gendry que su padre era Robert Baratheon.
08	Gigantes, monstruos y serpientes	Sam y Elí están en la cabaña abandonada cuando oyen a los cuervos graznar. Sam sale a ver qué ocurre. Los cuervos se callan y un Caminante Blanco se acerca a por el hijo de Elí. Sam blande la espada, pero el Caminante la coge con la mano y ésta se desintegra.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Arya despierta y coge una piedra para matar al Perro mientras duerme. El Perro, aún tumbado, se da cuenta y le concede una oportunidad. Asegura que podía haber tenido peor suerte y que él no es tan malo, le cuenta que salvó a Sansa de ser violada y que solo quiere llevar a Arya a Los Gemelos a cobrar a su familia por su rescate.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	<p>Cuando llegan al altar y entrega a la novia, Joffrey se lleva el banquillo que había dispuesto para Tyrion, obligando a Sansa a agacharse para que su esposo le ponga la capa y provocando las mofas del público. Tywin desaprueba el comportamiento de su nieto.</p> <p>Joffrey anuncia que ha llegado la hora del encamamiento y, aunque Tyrion rehúsa, él insiste y ordena que le quiten el vestido a Sansa. Tyrion amenaza con castrarlo y Joffrey se altera. Tywin intenta apaciguar los ánimos y excusa a Tyrion diciendo que está claramente bebido y que pueden prescindir del encamamiento. Tyrion se ríe y pide perdón por la broma pesada. Tambaleándose, Tyrion sale del salón con Sansa.</p>
		<p>Durante el banquete nupcial, Tyrion está evidentemente borracho y Tywin le reprende por ello. Le dice que debe funcionar para hacerle un hijo a Sansa lo antes posible.</p>
		<p>Cuando Joffrey se levanta para seguir a Sansa, Cersei intenta persuadirlo para que vaya mejor a hablar con Margaery, pero él la ignora.</p>
		<p>Durante la boda de Tyrion y Sansa, Margaery se acerca a Cersei e intenta ganársela. Cersei, a modo de amenaza velada le cuenta la historia de <i>Las lluvias de Castamere</i>, y, a modo de amenaza nada velada, afirma que si vuelve a llamarla “hermana” la estrangulará mientras duerme.</p>

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Sansa entra al septo y Joffrey la espera para acompañarla al altar, como padre del reino.</p> <p>Joffrey le dice a Sansa que por fin ha conseguido casarse con un Lannister y que es un gran día para ella. Le dice que la visitará esa noche cuando Tyrion se desmaye y que, si no quiere, sus guardias la sujetarán mientras la viola.</p>
	Armas especiales	Cuando el Caminante avanza a por el bebé, Sam, armado con el vidriagón, le asesta una puñalada por la espalda, el Caminante se convierte en hielo y de hace añicos.
		<p>Stannis dice a Davos que no puede dudar de la existencia de su dios después de haber visto la visión en las llamas y le informa de que Melisandre ha vuelto con Gendry para sacrificarlo. Davos intenta disuadirlo.</p> <p>Melisandre da vino a Gendry, quien desconfía de ella, e intenta tranquilizarlo. Le asegura que todo sucede porque el Señor de Luz así lo quiere y que él tiene un poder dentro que ella debe extraer. Se tumba sobre él en la cama, le dice que ambos pueden detener la oscuridad y lo ata. Le pone sanguijuelas mientras Gendry grita, asustado. Davos y Stannis entran en la habitación y Melisandre entrega las sanguijuelas a Stannis para que las arroje al fuego, una por cada usurpador: Robb Stark, Balon Greyjoy</p>

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		y Joffrey Baratheon.
09	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Roose Bolton y Walder Frey se asocian con los Lannister y traicionan a Robb Stark, asesinándolo en la <i>boda roja</i> , junto a su madre, esposa y hombres.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	El Perro y Arya llegan hasta Los Gemelos con una carreta de cerdo en salazón, pero un guardia le impide el paso y asegura que el banquete ya se ha acabado. Arya sospecha cuando ve a los soldados y escapa de la carreta. Dentro del castillo, Arya ve como los soldados de Frey matan a los hombres de Robb y a Viento Gris. Arya corre hacia ellos, pero Clegane la deja inconsciente y se la lleva, salvándola.
		Daario muestra un mapa de Yunkai y propone entrar a la ciudad por un portillo. Jorah desconfía de él, pero Gusano Gris accede. Daario, Jorah y Gusano Gris acaban con los soldados de Yunkai y la ciudad es conquistada.
		Jon y los salvajes llegan a una granja en la que un viejo cuida caballos para la Guardia de la Noche. Los salvajes quieren matarlo y robarlo los caballos. Jon intenta disuadirlos, sin éxito. El viejo trata de huir, Ygritte le apunta con su arco, pero Jon exclama su nombre y el viejo escapa. Los salvajes dan caza al viejo y Orell propone que Jon sea quien lo mate para probar su lealtad. Jon no es capaz de matar al viejo,

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>así que Ygritte es quien le dispara. Orell quiere acabar con Jon; él e Ygritte luchan contra el resto; Tormund le aconseja a Ygritte que no muera por Jon.</p> <p>Jon sube a un caballo y huye.</p>
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	<p>Bran encomienda a Osha llevar a Rickon y Peludo al Último Hogar, de la Casa Umber, vasalla de los Stark. Bran, Hodor, Jojen y Meera irán al norte. Rickon llora y no quiere separarse de su hermano, pero Bran le dice que él puede ser el último señor de Invernalicia y debe estar a salvo. Rickon y Osha se despiden de Bran y parten.</p>
	Alma externa o prenda de vida	<p>Bran, Jojen y Osha están planeando cómo cruzar el Muro cuando escuchan salvajes fuera. Hodor, asustado, empieza a gritar y no hay manera de silenciarlo. Bran entra dentro de Hodor y lo hace callar.</p>
		<p>Bran se mete en Verano y ataca a los salvajes.</p>
		<p>Jon mata a Orell, pero éste se mete en un águila y lo ataca.</p>
10	Metamorfosis	<p>Ramsay habla de cómo era el pene de Theon cuando se lo cortó. Theon lloriquea y se le queda mirando atónito mientras Ramsay se come una salchicha.</p> <p>Ramsay se ríe y dice que no es la suya. Theon suplica que lo mate, pero Ramsay contesta que lo necesita vivo, aunque, como ya no se parece a Theon Greyjoy le da un nuevo nombre: Hediondo. Ramsay golpea a Theon hasta que dice llamarse Hediondo.</p>

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Gigantes, monstruos y serpientes	El Maestre Aemon ordena a Sam enviar cuervos a todos los señores de Poniente alertando de los Caminantes Blancos y pidiendo ayuda.
		Davos está ocupándose de la correspondencia de Stannis y practicando su lectura cuando abre el cuervo que ha que enviado Sam de la Guardia de la Noche.
		Bran despierta y ve a Verano gruñendo. Entran Sam y Elí, y éste dice que pertenece a la Guardia de la Noche. Bran empieza a decir algo sobre su hermano, pero Jojen le hace callar, porque no se fía de ellos. Sam reconoce a Verano y adivina que es Bran Stark.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne acompaña a Jaime hasta Desembarco del Rey.
		El Perro saca a Arya de Los Gemelos y huye con ella. Cuando Arya se baja del caballo para apuñalar a un soldado Frey que se estaba riendo de la muerte de Robb, él la sigue y acaba con el resto de soldados.
		Daenerys espera con sus hombres a las puertas de Yunkai. Se abren y salen los antiguos esclavos y la aclaman, llamándola “Mhysa” (“madre” en ghiscario antiguo). La cogen a hombros y la vitorean.
		Aunque Sam intenta convencerlo para que los acompañen al Castillo Negro, Bran se niega y le pide que lo lleve al norte. Sam les da armas de vidriagón a los chicos y los guía hasta la puerta por la que entraron Elí y él. Se despiden y los chicos continúan rumbo al norte.

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Castigo por impiedad	Bran cuenta la historia del cocinero rata, al que los dioses castigaron por matar huéspedes bajo su techo.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Tywin confiesa a Tyrion que él quería arrojarlo al mar cuando nació, pero le dejó vivir y procuró criarlo como su hijo.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Cabalgando por el bosque, Arya escucha a unos soldados decir cómo cosieron la cabeza del lobo al cuerpo de Robb. Arya se baja del caballo y apuñala al que hablaba.
	Disputas de familia	Tyrion se opone a Joffrey y no le permite volver a maltratar a Sansa. Joffrey considera que todo el mundo es suyo para atormentarlo y lo llama “monstruito”, a lo que Tyrion responde que, si es un monstruo, le convendría hablarle con más respeto porque los monstruos son peligrosos y últimamente los reyes están cayendo como moscas.
		Cuando Tywin le advierte que un verdadero rey no necesita remarcar que es “el rey”, Joffrey se enfrenta también a él y todos se quedan mudos. Tywin, sin perder la compostura lo manda a dormir y ordena a Pycelle que le de la leche de la amapola. Joffrey rechista, pero Cersei se lo lleva a sus aposentos.
		Tywin apremia a Tyrion a dejar embarazada a Sansa, tanto si ella consiente como si no, pero Tyrion se niega a violarla. Tywin dice que él también ha hecho cosas por la familia, como perdonarle la vida el día

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		que Tyrion vino al mundo.
		Balon recibe una carta de Ramsay acompañada de un paquete que contiene el miembro amputado de Theon. Ramsay le exige que de orden de retirada a todos los Hijos del Hierro o llegarán más paquetes con más partes de Theon. Balon no está dispuesto a renunciar a los bastiones que ha conquistado y Yara se le enfrenta y le espeta que Theon es su hijo, a lo que Balon responde que ya ni siquiera es un hombre. Yara coge a sus hombres y su nave y parte a rescatarlo.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Joffrey quiere que Walder Frey le envíe la cabeza de Robb para servírsela a Sansa en su banquete nupcial. Varys le recuerda que Sansa es ahora su tía política y Cersei interviene rápidamente diciendo que su hijo solo bromeaba. Joffrey aclara que lo decía en serio, y que quiere servir a Sansa la cabeza de su hermano.
	Relaciones incestuosas	Jaime entra en la habitación de Cersei. Ella se emociona al verle, pero se queda paralizada.
	Armas especiales	Sam le enseña a Bran las armas de vidriagón y le dice que sirven para matar Caminantes Blancos.
		Melisandre está convencida de que la muerte de Robb Stark ha sido gracias a la sanguijuela con la sangre de Gendry que quemaron en el fuego. Ha

TEMPORADA 3		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		convencido a Stannis para sacrificar a Gendry para alcanzar su destino.
	Profetas y videntes	Melisandre dice que los Caminantes Blancos son un peligro real y que Davos tiene un papel que cumplir. Le impide a Stannis matarlo, porque ahora él es un soldado del Dios de Fuego. Stannis se ríe ante la ironía de que Davos haya sido salvado por un dios cuya existencia niega.

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 32. Temas del mito en temporada 4

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Sansa camina por los jardines cuando siente que alguien la persigue, se asusta, pero resulta ser Dontos Hollard, el bufón al que ella le salvó la vida. Dontos le regala un collar, dice que pertenecía a su madre y a su abuela y es lo único de valor que queda en su familia. Sansa se niega a aceptarlo, pero él insiste en que necesita agradecerle lo que hizo y ella se queda el collar.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Brienne visita a Margaery y Olenna y, una vez en privado, le cuenta a Margaery que fue una sombra con el rostro de Stannis lo que mató a Renly y que algún día lo vengará.
		Los dragones están creciendo y se están volviendo agresivos e incontrolables.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne insta a Jaime a cumplir el juramento que le hizo a Catelyn y devolver a las chicas Stark. Jaime responde que Catelyn está muerta, pero Brienne cree que eso no lo exime del juramento. Jaime se excusa en que no puede hacer nada porque Sansa ahora se ha casado con Tyrion y en cuanto a Arya, seguramente esté muerta.
		Clegane informa a Arya de que van al Nido de Águilas, a casa de su rica tía Lysa para que pague su rescate.
		Ygritte y Tormund avanzan rumbo sur siguiendo el plan de Mance. Se encuentran con un grupo de thennitas que se está comiendo a un hermano de la Guardia de la Noche.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	<p>Oberyn y su amante, Ellaria Arena, están en el burdel eligiendo a las meretrices con las que pasar el rato. Oberyn está en la cama cuando oye a alguien en otra habitación cantar <i>Las lluvias de Castamere</i>. Ellaria intenta impedirselo, pero él sale a buscar al que canta y encuentra a dos soldados Lannister, con los que mantiene una tensa charla. Antes de que el soldado pueda agarrar su espada, Oberyn le clava la muñeca a la mesa con su puñal y le recomienda que vaya rápido a curársela. Los soldados salen apresuradamente y llega Tyrion, que le pide hablar en privado.</p> <p>Tyrion pregunta a Oberyn por qué ha venido a Desembarco del Rey. Oberyn dice que la última vez que estuvo fue para la boda de su hermana Elia con Rhaegar Targaryen; cuando la ciudad cayó, la Montaña mató a los hijos de Elia y a ella la violó y la partió por la mitad. Asegura a Tyrion que ha venido a pagar sus deudas con Tywin.</p>
	Disputas de familia	Mientras Jaime planea cómo abordará la Guardia Real la boda real, Joffrey humilla a Jaime resaltando lo poco que se ha escrito sobre él en el Libro Blanco y duda que un manco pueda protegerlo.
		Cuando Tywin presiona a Jaime para que vuelva a Roca Casterly a ocupar su lugar como señor feudal, Jaime rehúsa, porque no quiere abandonar la capital (ni a Cersei). Tywin queda decepcionado y lo echa,

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		pero le deja quedarse con la espada que le ha regalado, porque un manco sin familia necesita toda la ayuda que pueda obtener.
	Relaciones incestuosas	Jaime le cuenta a Cersei que se ha plantado ante Tywin y que seguirá en la Guardia Real para poder seguir con ella. Intenta besarla, pero ella lo rechaza y él se enfada. No entiende por qué no lo desea después de todo lo que ha hecho para poder volver con ella, pero ella se limita a echarle en cara que ha tardado demasiado en volver.
	Armas especiales	Tywin manda fundir la espada de acero valyrio de Robb y forjan dos espadas con ella.
02	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Olenna se acerca a Sansa a darle el pésame y juguetea con su collar.</p> <p>Cuando Joffrey empieza a ahogarse, Olenna grita que auxilien al rey. Joffrey cae al suelo, señalando a Tyrion, que se ha agachado a recoger la copa y la mira con extrañeza.</p> <p>Dontos Hollard aparece por detrás y apremia a Sansa para que lo acompañe y salgan del banquete.</p>
	Metamorfosis	Cuando Roose Bolton ve lo que Ramsay ha hecho con Theon, le recuerda que es un bastardo y que Theon era un valioso rehén, no su juguete. Bolton lamenta haber puesto excesiva confianza en Ramsay y se muestra decepcionado. Ramsay, para demostrar la absoluta lealtad de Theon, le ordena afeitarlo

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		mientras le cuenta cómo su padre ha matado a Robb. Theon cumple su tarea y Ramsay queda complacido
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Roose Bolton envía a Locke al norte a rastrear el paradero de Bran y Rickon.
		Bolton insta a Ramsay a recuperar Foso Cailin para él; a cambio, reconsiderará darle su apellido.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Ramsay, Theon y Myranda persiguen a Tansy con los perros por el bosque. La chica corre con ventaja y los sabuesos la rastrean para darle caza porque Myranda se había puesto celosa de ella. Los perros se la comen y Theon lo contempla horrorizado.
	Castigo por impiedad	Melisandre está quemando a varias personas, entre ellas, el hermano de Selyse, Axell Florent. Lejos de sentirlo, Selyse está convencida de que la obra del Señor de Luz es hermosa. Davos condena los sacrificios.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Jaime le advierte a Loras que, si se casa con Cersei, ella lo matará y a los hijos que consiga engendrarle.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Oberyn saluda a Tywin y Cersei. Tywin intenta ser amable, mientras que Cersei no se molesta en disimular. Amenaza velada sobre Myrcella.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	<p>Varys informa a Tyrion de que Cersei ha descubierto a Shae. Tyrion le pide que mienta por él, pero Varys se confiesa incapaz de hacerlo.</p> <p>Durante la entrega de regalos al rey, Cersei señala a Tywin quién es Shae. Éste ordena que la envíen a la Torre de la Mano antes de la boda.</p>
		<p>Celebran un banquete para entregar a los futuros novios los regalos de boda. Tyrion y Sansa le regalan un rarísimo libro sobre los reyes de Poniente. Joffrey lo acepta educadamente, pero cuando su abuelo le regala una espada de acero valyrio, hace el libro trizas con ella. Contento con la espada, la llama <i>Lamento de viuda</i> y afirma que cada vez que la use será como volver a cortarle la cabeza a Ned Stark.</p> <p>Joffrey profiere un insulto a Tyrion en público y éste pone en duda su valor en combate. Joffrey le vacía su copa de vino por la cabeza y le obliga a ser su copero. Tira la copa al suelo y la pateo. Tyrion va a buscarla, Sansa la coge y se la da. Joffrey le ordena arrodillarse, pero Tyrion se niega. Después de partir la tarta, Tyrion y Sansa intentan irse, pero Joffrey no le deja y le dice que le sirva una copa de vino.</p> <p>Tyrion le da la copa, Joffrey bebe y al poco empieza a ahogarse. Cae al suelo y muere señalando, rodeado por Jaime y Cersei, señalando a Tyrion.</p>

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Cuando Joffrey muere señalando a Tyrion, Cersei llora y grita que lo apresen, que ha sido él.
	Relaciones incestuosas	<p>Cuando Jaime le advierte que, por su bien, no se casará con Cersei, Loras le espeta que él tampoco se casará con ella.</p> <p>Después de que Brienne felicite a los recién casados, Cersei se le acerca, celosa de su relación con Jaime.</p> <p>Cersei le agradece que lo trajese de vuelta a Desembarco del Rey y afirma que Brienne lo ama.</p> <p>Brienne se queda sin habla.</p>
	Profetas y videntes	Siguen avanzando y llegan hasta un arciano. Al tocarlo, Bran tiene una visión en la que el Cuervo de 3 ojos le dice que vaya a buscarlo al norte. Bran despierta y afirma que ya sabe a dónde ir.
	Alma externa o prenda de vida	Bran despierta tras cazar en el cuerpo de Verano. Jojen le advierte que no puede subsistir con lo que coma su lobo y que si pasa demasiado tiempo en su cuerpo, olvidará que es humano.
03	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Dontos Hollard saca a Sansa de la capital en una balsa y la lleva hasta el barco de Meñique. Una vez allí, en lugar de pagar lo acordado, Meñique ordena que lo asaeteen. Sansa se asusta y siente la pérdida de Dontos, pero Meñique le asegura que el collar que le regaló no pertenecía a su familia, de hecho fue él quien lo encargó, lo rompe para demostrar su escaso valor y lo tira junto al cadáver. Meñique resuelve que el dinero hubiese comprado su silencio

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		por un tiempo, pero la muerte es más segura; le dice a Sansa que ahora está a salvo y rumbo a casa.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Los salvajes llegan a una aldea del Agasajo y la masacran. Styr pregunta a Olly si sabe cómo ir al Castillo Negro y él responde que sí, entonces el thennita le advierte que va a comerse a sus padres, y le ordena correr al Castillo Negro a contarlos. Olly se va corriendo.
		Olly llega al Castillo Negro con la noticia de que los salvajes han arrasado su aldea. Muchos <i>cuervos</i> quieren ir a combatirlos, pero Thorne, Jon y el Maestre Aemon disienten: su misión es defender el Muro, y más con Mance acercándose
		Llegan Grenn y Ed y cuentan cómo se han amotinado en el Torreón de Craster y han matado al Lord Comandante. Jon afirma que deben ir a por ellos, pero Thorne considera que no es momento de venganza y que, tal y como han acordado hace un momento, su deber es defender el Muro. Sin embargo Jon considera que es una misión urgente que encuentren a los amotinados antes de que lo hagan los salvajes, porque le dijo a Mance que en el castillo había 1.000 hombres y éstos confesarán la verdad.
	Competiciones	Daenerys llega ante las puertas de Meereen. Las puertas se abren y sale el héroe de la ciudad para batirse con el héroe de Daenerys. El hombre profiere ofensas e insolencias y orina frente a ella como

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>signo de provocación. Todos se presentan voluntarios para luchar por ella, pero Daenerys los considera demasiado importantes para arriesgarlos y elige a Daario.</p> <p>Daario derriba al héroe del caballo y acaba con él del primer golpe. Acto seguido, devuelve el insulto orinando</p>
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Tommen y Cersei están velando el cadáver de Joffrey cuando Tywin empieza a aleccionar a Tommen. Cersei no quiere que se hable del tema en ese momento, pero Tywin le espeta que Joffrey está ahí por no haber sido un buen rey.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Tywin pregunta de qué habló con Tyrion el día que llegó a la capital, pero Oberyn no da ninguna respuesta satisfactoria. En cambio, le pregunta directamente por Elia y Tywin afirma categóricamente que él no dio la orden y no es responsable que lo que hiciese la Montaña. Oberyn pide entonces hablar personalmente con <i>sir</i> Gregor y Tywin accede a arreglar una cita entre ambos si Oberyn acepta ser uno de los jueces en el juicio contra Tyrion. Además le dará un puesto en el Consejo Privado
	Disputas de familia	Cersei le pide a Jaime que mate a Tyrion; dice que no quiere un juicio, que lo quiere muerto.
	Relaciones incestuosas	Cersei está desolada, Jaime la abraza y la besa, pero ella lo rechaza con odio. Jaime se siente herido y la

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		viola frente al altar donde yace el cadáver de Joffrey.
04	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Olenna se despide de Margaery porque parte de vuelta a Altojardín. Olenna le cuenta a su nieta como se “perdió” de camino a sus aposentos cuando era joven y conquistó a Luthor Tyrell, que estaba prometido a su hermana. Asegura que lo dejó tan satisfecho esa noche que ya solo quiso más de lo ella le había dado. Olenna utiliza esta anécdota para instruir a Margaery y que vaya a conquistar a Tommen lo antes posible, porque en cuanto deje de llorar su pérdida, Cersei pondrá al chico en su contra.
		Olenna confiesa que ella fue quien ordenó la muerte de Joffrey porque no podía dejar que su nieta se casase con ese monstruo
		Margaery se cuela por la noche en la habitación de Tommen y le dice que deberían conocerse mejor, ya que van a casarse, y que ese será su secreto. Tommen revela que Joffrey lo maltrataba; es un niño muy inocente. Margaery se despide, pregunta si puede volver a visitarlo otro día y le besa en la frente. Tommen se queda fascinado con ella.
		Meñique informa a Sansa de que van al Nido de Águilas a casarse con Lysa. Sansa le pregunta si mató a Joffrey y Petyr acaba confesando que lo hizo y que el veneno estaba en el collar que le dio Dontos Hollard. Sansa no entiende por qué Meñique arriesgaría todo y traicionaría a los Lannister, que lo

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		han convertido en lo que es. Pero él dice que lo arriesgaría todo por lo que quiere, y que lo quiere todo. Además afirma haber hecho unos nuevos amigos que deseaban ver muerto a Joffrey.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Rast deja al bebé llorando en el bosque y se va a alimentar a Fantasma. Rast vierte el agua frente al lobo, para torturarlo, pero el agua se congela y los cuervos empiezan a graznar. Un Caminante se acerca por la nieve, cabalgando con el bebé en brazos. Lo pone en un altar, el Rey de la Noche se aproxima, lo coge y lo toca con un dedo. Al entrar en contacto con su piel, al bebé se le ponen los ojos azules.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Janos Slynt advierte a Thorne que pronto habrá una votación para elegir al Lord Comandante y que Jon es muy querido, mientras que él no lo es. Le recomienda autorizar su expedición a Torreón Craster a ver si, con suerte, no vuelve. Thorne autoriza la expedición de Jon, pero no ordenará a nadie que lo acompañe, solo podrán ir voluntarios. Grenn es el primero en ofrecerse, lo sigue Ed y algunos más. Slynt y Thorne no están muy contentos con los apoyos que tiene Jon.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jaime le regala a Brienne la espada de acero valyrio que le dio Tywin y una armadura para que cumpla su juramento y proteja a Sansa Stark, además, le entrega a Podrick como escudero. Brienne acepta el regalo de Jaime y se dispone a buscar y proteger a

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Sansa Stark, por el juramento hecho a Catelyn, y por Jaime. Despedida emotiva.
		Daenerys envía a los Inmaculados a Meereen, disfrazados para camuflarse entre los esclavos. Reparten armas entre ellos y los convencen de que ellos son mayoría y que si quieren su libertad, tendrán que conquistarla ellos mismos. Los esclavos derrotan a los amos y Daenerys conquista la ciudad.
		Locke se acerca a Jon y entabla conversación con él. Le miente sobre su procedencia e intenta ganarse su confianza. Jon y Sam están hablando de Bran, de adónde habrá ido, cuando Locke les interrumpe para decir a Jon que Thorne lo reclama. Cuando Jon pide voluntarios para acompañarlo a Torreón Craster, Locke se ofrece. Aunque solo los hermanos juramentados pueden cruzar el Muro, Locke asegura que pronunciará los votos si es necesario.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Cuando Morag le cuenta lo que hacía Craster con sus hijos, Karl ordena a Rast llevar al bebé como ofrenda a los Caminantes.
	Disputas de familia	Jaime visita a Tyrion y se disculpa por no haberlo hecho antes. Tyrion sabe que todos lo consideran culpable, que Tywin lo quiere muerto y que Cersei procurará que lo asesinen antes del juicio. Jaime admite que Cersei le hizo esa petición y Tyrion le

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		pregunta si ha venido a matarlo, ante lo que Jaime pregunta si él mató a Joffrey. Tyrion dice si de verdad le está preguntando si mató a su hijo y Jaime responde que si de verdad le pregunta si mataría a su hermano. Tyrion le pide que lo libere, pero Jaime dice que no puede, que sería traición. Jaime intenta tranquilizarlo, pero Tyrion no confía en el juicio porque está seguro de que Cersei lo amañará.
	Relaciones incestuosas	Cersei está cargada de odio y pregunta a Jaime por qué Catelyn lo liberó. Jaime admite que prometió que le devolvería a sus hijas. Jaime asegura que todo lo que hizo, lo hizo para volver con ella.
		Morag entra en la habitación con el último hijo de Craster recién nacido y dice que deben entregárselo a los dioses.
	Alma externa o prenda de vida	Bran oye al niño llorar y se mete en Verano para ir a ver qué ocurre. Metido dentro de Verano, ve a Fantasma, pero cuando se acerca a su jaula, cae en una trampa y Bran vuelve en sí.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Durante la coronación, Margaery sonríe a Tommen desde la galería. Cersei se le acerca y le pregunta si sigue queriendo ser reina; ella responde que no lo había pensado, que tiene que hablarlo. Cersei dice que por supuesto y que ella también hablará con Tywin.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Al atravesar la Puerta de la Sangre, Meñique insta a Sansa a hacerse pasar por su sobrina Alayne, ya que la están buscando por el asesinato de Joffrey, y que se cubra porque el pelo rojo es muy reconocible. Meñique y Sansa llegan al Nido de Águilas. Robin está entusiasmado de ver a Meñique, que le trae un regalo. Sansa se presenta como “Alayne”, pero Lysa dice saber su verdadera identidad y haberle dado permiso a Meñique para traerla. Lysa le dice a Robin que Sansa es su prima, pero que no debe llamarla así delante de gente y le manda acompañarla a sus aposentos.
		Cuando Robin se va con Sansa, Lysa corre a los brazos de Meñique. Lo apremia a casarse cuanto antes, le dice que no puede esperar más y que ya tuvieron su noche de bodas hace mucho tiempo. Lysa dice que ha hecho de todo por él, incluso envenenar a su marido y escribir a Catelyn diciendo que habían sido los Lannister. Meñique la calla con un beso y le dice que eso es agua pasada y que no hablen del asunto. Para calmarla accede a casarse esa misma noche, pero ella no puede esperar, hace pasar al septón, y se casan en ese momento.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Fantasma, que ha quedado libre, da caza a Rast en el bosque y acaba con él; después vuelve con Jon.
	Realización de una tarea o	Brienne y Pod van rumbo al Castillo Negro, ya que creen que Sansa habría ido allí con Jon. Brienne

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	misión de búsqueda	considera que Pod solo lo retrasa, de modo que lo libera de su juramento, pero él sigue decidido a quedarse con ella y completar su misión.
		Locke vuelve con Jon y les cuenta a los <i>cuervos</i> cuántos hombres ha visto en Torreón Craster, pero no dice nada sobre los chicos.
		Locke está espionando el torreón y descubre que Bran ha sido capturado por los amotinados.
		Mientras los <i>cuervos</i> luchan contra los amotinados, Locke entra a por Bran y le asegura que lo llevará con Jon, pero miente. Bran grita llamando a Jon, pero Locke le amenaza con matar a sus amigos si hace algo. Jojen le hace señas para que entre en el cuerpo de Hodor.
		Bran se arrastra hacia Jon, llamándolo, pero Jojen le advierte que si lo ve, no le dejará marchar, y que debe decidir si quiere encontrar al Cuervo de 3 ojos. Bran decide liberar a Verano y proseguir al norte.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	El Septón Supremo corona a Tommen.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Jon entra en el torreón y se enfrenta a Karl, quien le escupe a la cara, lo tira al suelo y le quita la espada. Karl está a punto de matarlo, cuando Sissy lo apuñala por la espalda. Karl se vuelve hacia Sissy, pero Jon le atraviesa la nuca con la espada antes de

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		que pueda hacerle nada.
	Disputas de familia	<p>Cuando Tywin insiste a Cersei en que debe casarse con Loras por el bien de su casa, Cersei le propone asumir el compromiso si él se encarga de Tyrion, que ha asesinado al futuro de su casa.</p> <p>Oberyn está escribiendo poesía en los jardines cuando Cersei va a buscarlo. Mientras pasean, Cersei intenta no demostrar que quiere condicionar el juicio de Oberyn en contra de Tyrion, pero en un momento asegura que sabe que fue él. Oberyn se limita a responder que el juicio sabrán la verdad.</p>
	Profetas y videntes	Karl cuelga a Meera del techo, maniatada, mientras Bran suplica por ella. Jojen le dice que, si la suelta, puede ayudarle, ya que tiene “la visión”. Karl se burla de él y le dice que mire lo que le va a hacer a su hermana; Jojen responde entonces que lo ha visto morir esa noche. Llega la Guardia de la Noche.
		Jojen asegura a Bran que ese no es su fin, que en la colina hay un gran arciano que le está esperando y que no deje que lo detengan.
	Alma externa o prenda de vida	Bran se introduce en Hodor, rompe sus cadenas y avanza hacia Locke. Lo levanta del suelo agarrándolo por el cuello y se lo rompe.
06	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a	Shae es llamada a declarar como testigo. Tyrion no se puede creer que esté ahí. Shae asegura que Tyrion y Sansa planearon juntos el asesinato, que era la forma que Tyrion tenía de ganarse su favor y

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	dilemas	<p>conseguir que le dejase compartir su cama, y que Tyrion los odiaba a todos. Cuando le preguntan cómo supo tantas cosas, Shae confiesa que era su ramera, que le robó de la tienda de un oficial Lannister y le dijo que era suya; humilla a Tyrion y revela conversaciones privadas dándoles un giro patético. Tyrion se siente traicionado y herido, le ruega que no lo haga, pero Shae le contesta que es una puta, por si no lo recuerda (Shae se muestra aquí rencorosa por la última conversación que tuvo con Tyrion).</p> <p>Cuando Tywin descubre que Jorah ya no espía para ellos y que <i>sir</i> Barristan se ha unido a Daenerys, expresa que fue estúpido destituir de esa manera al lord comandante de la Guardia Real. Traza un plan para encargarse de Daenerys y ordena a Varys que haga a sus pajaritos llevar un mensaje a Meereen.</p>
	Metamorfosis	Ramsay agradece a Theon su lealtad y lo recompensa dándole un baño. Le pregunta si le quiere y le pide el favor de hacerse pasar por Theon Greyjoy y ayudarlo a recuperar Foso Cailin.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Daenerys está dando audiencia a los suplicantes cuando llega el cabrero y le cuenta que, como su dragón se ha comido a sus cabras, lo ha perdido todo. Daenerys acuerda pagarle 3 veces su precio para compensarlo.
	Realización de una tarea o	Yara llega con sus hombres a Fuerte Terror para rescatar a Theon. Lo encuentra en las perreras, pero

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	misión de búsqueda	<p>Theon está aterrado y solo balbucea que no se llama Theon, sino Hediondo, y que es leal, que no puede engañarlo. Entra Ramsay a las perreras y pelean.</p> <p>Theon muere a Yara y corre a esconderse en su perrera. Ramsay suelta a sus sabuesos y Yara tiene que huir con sus hombres. Cuando uno de sus hombres le pregunta por Theon, Yara afirma que su hermano ha muerto.</p>
	Disputas de familia	<p>Después de ver cómo se ha desarrollado la primera parte del juicio, Jaime va a hablar con Tywin y le acusa por querer matar a su hermano, ya que Cersei lo ha amañado todo y Tywin lo sabe. Tywin niega saber de qué está hablando y dice que impartirá justicia. Jaime le ofrece ser su heredero si perdona la vida a su hermano y Tywin acepta.</p>
		<p>Cuando al escuchar a Shae declarar en su contra, Tyrion explota y dice que no mató a Joffrey pero que desearía haberlo hecho, Tywin ordena a <i>sir</i> Meryn escoltar a Tyrion a su celda, pero Tyrion sabe que no recibirá justicia de ese tribunal y exige un juicio por combate.</p>
	Relaciones incestuosas	<p>Stannis asegura a Tycho Nestoris que Tommen es un bastardo.</p> <p>Cuando Tyrion dice que ojalá hubiese matado él a Joffrey, reconoce que ver morir a su cruel bastardo (mirando a Cersei) le proporcionó más alivio de 1.000 putas mentirosas.</p>

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Sansa le pregunta a Meñique por qué mató a Joffrey en realidad y él responde que porque amaba a Catelyn más que a nada en el mundo. Le dice que, en un mundo ideal, ella podría haber sido su hija, pero que no viven en ese mundo. Afirma que Sansa es más hermosa de lo que fue Catelyn y la besa. Lysa lo ve desde el balcón. Sansa se aparta.
		Lysa le pregunta a su marido si quiere a Sansa, le asegura que es igual que su madre, que nunca lo amará, mientras que ella mintió por él, incluso mató por él. Petyr le jura que mandará lejos a Sansa, pero que la suelte. Lysa la deja ir y se arrodilla llorando, pero Petyr se acerca a consolarla y la rodea con sus brazos; le dice que solo ha amado a una mujer en toda su vida, Lysa sonríe embobada, entonces él revela que fue a su hermana. A Lysa se le cambia la cara, pero no le da tiempo a reaccionar antes de que Meñique la arroje por la Puerta de la Luna.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Jon vuelve con la expedición al Castillo Negro. Thorne, sorprendido porque no lo esperaba de vuelta le ordena enjaular a Fantasma.
	Realización de una tarea o misión de	Brienne y Pod paran en una posada y conocen a Pastel Caliente, que no deja que hablar sobre cocina. Brienne le dice que está buscando a Sansa Stark,

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	búsqueda	<p>pero Pastel responde que todos los Stark son unos traidores y que no ha visto a ninguno. Brienne le explica que hizo un juramento a Catelyn, pero Pastel se va.</p> <p>Fuera de la posada, Podrick desaconseja a Brienne ir diciendo que buscan a Sansa. Pastel sale de la posada y les revela que conoció a Arya, que iba vestida de chico, de camino al norte y en compañía de la Hermandad sin Estandartes y el Perro. Pastel le entrega a Brienne un pan en forma de lobo para que se lo de a Arya si la encuentra.</p> <p>Podrick razona que, estando su madre muerta, llevarán a Arya con su tía Lysa al Nido de Águilas, ya que es su última pariente viva, tiene dinero y odia a los Lannister. Brienne piensa que Sansa puede estar allí también y emprenden rumbo al Valle.</p>
		<p>Jon advierte a sus hermanos que deben sellar el túnel, ya que éste no detendrá al ejército de Mance. Thorne coincide con el Primer Constructor Yarwyck en que el túnel aguantará, le recuerda a Jon que él es mayordomo y le castiga a hacer guardias nocturnas con Sam durante un mes.</p>
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	<p>Cuando Oberyn se entera de que la Montaña será el luchador de Cersei en el juicio por combate, va a visitar a Tyrion a su celda. Oberyn afirma que ha venido buscando justicia para su hermana Elia y sus hijos, y que empezará por la Montaña, de modo que será su luchador.</p>

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Sansa es llamada ante Lysa en el salón. Lady Arryn afirma que sabe lo que ha hecho; Sansa se disculpa por haber pegado a Robin, pero Lysa dice que es de besar a Petyr de lo que habla. Sansa alega que fue él quien la besó a ella, pero Lysa, loca de celos, le grita que es una mentirosa y una ramera, y le advierte que todo el que se interpone entre ella y Petyr acaba muerto. Lysa sujeta a Sansa y la hace asomarse a la Puerta de la Luna, cuando entra Meñique y le dice que la suelte.</p>
	Disputas de familia	<p>Jaime le echa en cara a Tyrion que hizo un trato por él. Tyrion responde que no podía soportar escuchar a Shae en el estrado, mintiendo. Jaime le dice que no puede luchar por él con una sola mano, de modo que Tyrion le encarga buscar a Bronn. Jaime desvela que Cersei ha elegido a la Montaña como su campeón.</p>
		<p>Bronn visita a Tyrion, vestido con finos ropajes. Afirma que ha ascendido y ahora, gracias a Cersei, va a casarse con Lollys Stokeworth. Bronn le ofrece a Tyrion defenderle si sube la apuesta de su hermana. Tyrion le ofrece un castillo en El Norte cunado gobierne en Invernalía, pero a Bronn le parece poca recompensa por una misión tan arriesgada como enfrentarse a la Montaña. Tyrion y Bronn se despiden; este último le dice que lo siente.</p> <p>Oberyn le cuenta la conversación que tuvo con Cersei, cómo hablaron de Myrcella y cómo ella se</p>

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>esforzó en que no pareciera que intentaba ponerlo en contra de Tyrion. Tyrion le dice que su hermana desea desesperadamente verlo muerto y Oberyn le cuenta que lo conoció hace muchos años en Roca Casterly, recién nacido. Le confiesa que fue una decepción para él, ya que no había dejado de oír historias sobre el monstruo que le había nacido a Tywin Lannister y que, cuando Cersei por fin se lo enseñó, era solo un bebé con la cabeza algo grande. Cuando él exclamó que eso no era un monstruo, Cersei afirmó que había matado a su madre y lo pellizcó con fuerza hasta que Jaime la detuvo, entonces dijo que moriría pronto. Tyrion se emociona.</p>
	Profetas y videntes	<p>Selyse no quiere llevar a su hija a la campaña militar, pero ella le asegura que es imprescindible, y le muestra una visión en las llamas que la convence de llevar a Shireen.</p>
08	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Ramsay envía a Theon a Foso Cailin, pero le recuerda que aunque vista como Theon y hable como Theon, es y siempre será Hediondo. Theon cabalga solo, con bandera blanca, y le abren las puertas de Foso Cailin. Theon intenta parlamentar con Kenning, el hombre al mando; le asegura que si se rinden tendrán un salvoconducto para volver a las Islas del Hierro, que serán buenos con ellos como lo han sido con él. Kenning le escupe en la cara y rehúsa rendir la</p>

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		fortaleza, pero Adrack Humble le hunde un hacha en la cabeza.
		Un pajarito de Varys entrega a <i>sir</i> Barristan un mensaje con el sello de la Mano del Rey: el indulto de Jorah. Daenerys interroga a Jorah hasta que confiesa que la espió y que Robert intentó matarla por la información que él le había facilitado. Aunque Jorah le previene que es una artimaña de Tywin para debilitarla, Daenerys lo destierra
		Cuando Sansa es convocada por los señores del Valle como testigo del supuesto suicidio de Lysa Arryn, miente de manera muy convincente para proteger a Meñique. Cuando acaba su relato llorando y Anya Waynwood la abraza para consolarla, ella lanza una mirada cómplice a Meñique. Meñique pregunta a Sansa por qué lo ayudó y ella responde que si lo ejecutaran no sabe lo que sería de ella. Sansa afirma saber lo que Petyr quiere, y le lanza una intensa mirada. Meñique está convenciendo a Robin para abandonar el Nido de Águilas cuando llega Sansa, con el pelo teñido de oscuro, y con una enigmática sonrisa le pregunta si es hora de irse.
	Metamorfosis	Cuando Kenning le escupe en la cara, Theon

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		empieza a temblar y a musitar que se llama Hediondo. Ramsay le felicita por haberle ayudado a masacrar a los Hombres del Hierro y recuperar Foso Cailin, pero Theon se limita a preguntar, nervioso, si pueden volver a casa ya.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Arya y el Perro llegan a la Puerta de la Sangre, pero Donnel Waynwood les comunica que Lysa murió hace 3 días y le da el pésame. Arya estalla en un carcajada y el Perro se queda con el plan chafado sin saber qué paso dar a continuación.
		Ramsay le hace entrega de Foso Cailin a su padre, quien le pide que lo acompañe a pie. Suben a una colina y le muestra hasta donde se extienden las tierras de El Norte. Le dice que todo eso ahora es suyo, como Guardián del Norte, y que no sabe nada de Locke pero que los Stark probablemente hayan muerto. Roose le entrega a Ramsay un real decreto por el que lo legitima; éste se arrodilla sintiéndose honrado y le promete ser digno de su padre y de su casa.
		Los salvajes llegan a Villa Topo y acaban con todos. Elí se esconde con su bebé, Ygritte los ve, le dice que guarden silencio y se va sin dañarlos.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus	Oberyn es un gran luchador y consigue derribar a la Montaña y dejarlo agonizante en el suelo. En lugar de rematarlo, Oberyn rodea a la Montaña una y otra vez pidiéndole a gritos que admita que violó y mató a Elia Martel y a sus hijos y quién dio la orden

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	hijos	(señalando a Tywin). Oberynd se distrae durante un segundo mirando a Ellaria y la Montaña lo coge de una pierna, lo tira y se pone sobre él. De un puñetazo se salta varios dientes y le aprieta con las manos la cabeza hasta que se la revienta, mientras admite sus crímenes. Ellaria se desmaya.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Arya está triste porque le han quitado la oportunidad de matar a Joffrey ella misma. El Perro admite que el crío merecía morir, pero le parece que el veneno es arma de mujer, que los hombres matan con acero. Arya le espeta que nunca será un buen asesino y considera que hay que matar con cualquier arma que esté al alcance.
09	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Slynt solo habla de su tiempo con los Capas Doradas y no sabe comandar la defensa. Jon y <i>Sir</i> Janos discuten y, viendo que no iban a lograr nada con él, Grenn finge que acaba de subir del patio e informa a Slynt de que Thorne lo necesita abajo.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Los gigantes con sus mamuts están intentando romper la puerta exterior del túnel. Jon se da cuenta y envía a Grenn con 5 hombres a proteger la puerta interior; le dice a Grenn que si la traspasan están perdidos. Mag el Poderoso consigue abrir la puerta exterior con sus manos y se mete dentro del túnel. Cuando los <i>cuervos</i> ven a Mag entrar en el túnel, se acobardan, pero Grenn consigue alentarlos para que defiendan la puerta.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Grenn y sus 5 hombres mueren defendiendo la puerta, pero consiguen hacer que resistiera y acabar con Mag.
		Sam libera a Fantasma y el lobo empieza a aniquilar salvajes.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jon se asoma desde el Muro y ve la hoguera encendida. La Guardia de la Noche, desde lo alto del Muro, se prepara para el ataque salvaje.
		Cuando Thorne descubre que hay más salvajes intentando penetrar la puerta sur del Castillo Negro, decide bajar a combatirlos y deja a Janos Slynt al mando de la defensa del Muro. <i>Sir</i> Alliser baja al patio de armas, arenga a sus hombres y se lanzan a matar salvajes. Thorne pelea con Tormund y acaba siendo lanzado desde el piso de arriba. Al caer, se lastima una pierna, por lo que varios <i>cuervos</i> los cogen en volandas y se lo llevan para ponerlo a salvo mientras él sigue gritando que defiendan la puerta.
		Sam informa a Jon de que el Castillo está lleno de salvajes y Thorne ha caído. Jon deja a Ed al mando en el Muro y baja con Sam. Jon dispara a Tormund y lo hiere, ordenando que lo encadenen como prisionero.
		Jon avisa a Sam de que planea ir a reunirse con Mance. Jon sabe que no podrán vencer, solo contenerlos 2 o 3 noches más. Aunque Sam intenta

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		disuadirlo, Jon le hace notar que ya no hay nadie al mando, y que no tienen un plan mejor, por lo que sale dispuesto a matar a Mance él solo.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Cuando Slynt baja, todos miran a Jon y éste empieza a comandar.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Jon se encuentra con Ygritte apuntándole. Se queda quieto y sonríe. Ygritte lo mira, pero antes de que puedan hacer anda, Olly dispara a Ygritte y la hiere de muerte
	Armas especiales	Jon entrega a Sam su espada, ya que prometió no volver a perderla, y se va a buscar a Mance.
	Profetas y videntes	Jon y Sam están haciendo una guardia nocturna en el Muro. Se posa un búho que resulta ser un cambiapielos salvaje espiando. Cambiapielos anuncia a los salvajes que apostados al sur del Muro que ha llegado la hora: han encendido la hoguera.
10	Gigantes, monstruos y serpientes	Bran, Jojen, Meera y Hodor avanzan hacia el norte. Bran les avisa de que ha visto el gran arciano. Los chicos avanzan hacia el árbol cuando una mano de espectro sale de la nieve y agarra a Jojen. Empiezan a salir numerosos espectros de debajo de la nieve. Un espectro apuñala a Jojen.
		Un cabrero se presenta ante Daenerys llorando y expone los restos de su hija, a la que Drogon ha carbonizado.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Daenerys se queda afectada por la noticia de la niña muerta, envía a Gusano Gris a buscar a Drogon, que no ha sido visto en 3 días y decide encerrar a los otros dos dragones.
		Brienne se encuentra con Arya, que está entrenando, y le pregunta cómo llegar a la Puerta de la Sangre. Arya y Brienne hablan sobre espadas afablemente cuando llega el Perro, que estaba haciendo de vientre. Pod lo reconoce e informa a Brienne; ella entonces se da cuenta de que la chica es Arya y le dice que hizo un juramento a Catelyn. El Perro desconfía de Brienne al ver el oro de los Lannister y, aunque ella lo niega, Arya se resiste a acompañarla. Brienne y el Perro se enfrentan en combate singular. En una pelea reñida, pero Brienne consigue tirarlo por un precipicio y dejarlo malherido. Brienne intenta en vano dar con Arya, pero ha escapado.
		Jon llega al campamento salvaje con las manos en alto, en son de paz. Mance lo recibe. Mance pregunta por Ygritte y Jon admite que está muerta, pero él no fue el responsable; ambos brindan por ella, así como por Grenn y Mag. Mance adivina que la Guardia de la Noche está escasa de hombres, pero asegura que no tienen intención de conquistar, sino esconderse tras el Muro. Mance le ofrece detener las hostilidades si les dejan atravesar el túnel.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Mance se da cuenta de que Jon no ha ido a parlamentar, sino a matarlo, pero en ese momento suena el cuerno indicando que atacan el campamento. Jon asegura que no es al Guardia de la Noche quien ataca.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Después de matar a Shae, Tyrion coge una ballesta de la pared y abre la puerta de la letrina, donde está Tywin sentado. Tywin intenta hablar con él y tranquilizarlo; también intenta levantarse y hablar en una posición menos humillante, pero Tyrion no se lo permite. Cuando Tywin llama “puta” a Shae, Tyrion le advierte que no emplee esa palabra, pero vuelve a referirse a Shae de esa manera y Tyrion le dispara una flecha en el pecho. Tywin se sorprende que de haya sido capaz de atacarlo y reniega de él, entonces Tyrion le asesta otra flecha.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Tyrion descubre a Shae en la cama de Tywin y se queda de piedra. Ella intenta apuñalarlo, forcejean y él acaba asfixiándola mientras llora y musita que lo siente. Después coge la ballesta y se dirige a buscar a Tywin.
	Disputas de familia	Cersei y Tywin discuten sobre la boda con Loras. Ella se niega y él la amenaza con arrastrarla al septo contra su voluntad.

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Jaime está ojeando de nuevo su entrada en el Libro Blanco, cuando llega Cersei. Él le reconoce que ha ganado: ahora tienen un hermano menos. Ella le pide que elija y le revela la conversación que ha tenido con Tywin.
		Jaime se presenta en las mazmorras en mitad de la noche para liberar a Tyrion.
		Tyrion decide vengarse de Tywin antes de huir. Sube por un túnel secreto hasta los aposentos de la Mano y ve a alguien en la cama de su padre: Shae. Tyrion mata a Shae y a su padre.
	Relaciones incestuosas	Cersei se niega a casarse con Loras y amenaza a Tywin con hacer público que sus hijos son frutos del incesto. Tywin se niega a creerlo, pero ella se lo confirma y le dice que todo pasó delante de sus ojos. Cersei le pide a Jaime que elija, le besa, y afirma que ella lo elige a él. Jaime duda, pero Cersei le cuenta que ha desvelado la verdad a Tywin y que no le importa nadie en el mundo salvo él.
	Armas especiales	Gregor Clegane está tumbado, moribundo, en una camilla. Pycelle asegura que no tiene salvación, pero Qyburn discrepa. Pycelle lo desacredita y le recuerda que no es maestro; sin embargo, Cersei echa a Pycelle y da su laboratorio a Qyburn. Él advierte que el proceso podría cambiar a <i>sir</i> Gregor, pero Cersei autoriza cualquier experimento que lo

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		salve, siempre que no lo debilite.
		Arya utiliza la moneda que le regaló Jaqen para comprar un pasaje de barco a Braavos.
		Hoja lanza bolas de fuego a los espectro, le pide a Bran que la acompañe y advierte a Meera que Jojen está perdido, que la siga o muera con él. Entran en una cueva entre las raíces del arciano. Los espectros los siguen pero se desintegran al intentar cruzar el umbral, porque la magia que los mueve no funciona ahí dentro. Hoja le dice a Bran que se adentre, que él lo espera.
	Profetas y videntes	Bran ve al Cuervo de 3 ojos, sentado entre las raíces del árbol. El anciano lo reprende por llegar tarde y afirma que Jojen sabía que iba a morir desde el principio y aún así emprendió el camino, porque tenía que llevar a Bran allí para que recuperase lo que había perdido. Bran le pregunta si volverá a andar, a lo que El Cuervo de 3 ojos contesta que no andará jamás, pero volará.
	Alma externa o prenda de vida	Bran se introduce en Hodor para combatir a los espectros, pero descuida su auténtico cuerpo, que es salvado por Hoja.
	Encierro o aprisionamiento en un cofre,	Daenerys baja a las mazmorras con Rhaegal y Viserion y los distrae con comida para encadenarlos. Cuando los dragones ven que su madre se aleja

TEMPORADA 4		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	tinaja o tumba	dejándolos ahí, intentan seguirla, gritan y lloran; Daenerys los deja sintiéndose culpable.
		Varys mete a Tyrion en una caja y es cargada en un barco

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 33. Temas del mito en temporada 5

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Tras recibir un mensaje de cuervo, Meñique dice a Royce que partirá con Sansa hacia Los Dedos. Sansa se da cuenta de que el camino que está tomando no conduce a Los Dedos y le pregunta a Meñique a dónde van en realidad. Él, enigmáticamente, responde que a un lugar tan lejano que ni Cersei podrá tocarla.
		Rata Blanca va a ver a una prostituta, Vala, y le paga porque lo acune y le cante. Vala está aliada con un Hijo de la Arpía que lo degüella.
		Daenerys, al saber la noticia, ordena que entierren a Rata Blanca con los más altos honores, a fin de enfadar a los reaccionarios y forzarlos a atacar para poder cortarles la cabeza.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Daenerys baja a las mazmorras a ver a sus dragones. Rhaegal y Viserion empiezan a escupir fuego y aunque Daenerys intenta tranquilizarlos, no es capaz. Daenerys los deja allí.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne está alicaída por haber perdido a Arya y no quiere que Podrick siga con ella. Brienne, desalentada, afirma que siempre había soñado con luchar por alguien en quien creyese, pero que ya no hay buenos señores por los que luchar.
		Meñique deja a Robin en Piedra de las Runas como pupilo de Yohn Royce para que se entrene. El chico es un negado para la batalla y Lord Royce duda que vaya a mejorar, pero Petyr considera que tiene otros dones, como un gran apellido.
		Varys insiste a Tyrion en que lo salvó por el bien de los Siete Reinos y que puede matarse bebiendo o ir con él a Meereen para conocer a Daenerys.
		Stannis informa a Jon de que Tywin Lannister, que era apoyo de los Bolton, ha muerto; de modo que invadirá Invernal y acabará con él, pero necesita que los salvajes se unan a su ejército. Ofrece recompensarlos con tierras y hacerlos ciudadanos del reino si Mance se arrodilla. Jon responde que Mance no hará eso y Stannis le advierte que tiene hasta el ocaso para hacerle cambiar de opinión o arderá.
		Jon intenta convencer a Mance de que la supervivencia de su pueblo es más importante que su orgullo. Mance asegura que no quiere morir, y menos quemado vivo, pero que prefiere eso a traicionar sus principios. Aunque Jon le echa en cara que está cometiendo un error, Mance resuelve que la libertad para cometer sus

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		propios errores es lo que siempre ha querido. Mance se niega y es condenado a la hoguera, pero Jon, por piedad, le dispara una flecha al corazón.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Cersei va al septo a velar a Tywin, cuyo cadáver está siendo custodiado por Jaime. Ella le recuerda que Tywin nunca quiso que fuese Guardia Real, y sin embargo, ahí está. Jaime afirma que el legado de Tywin y todo lo que erigió es para ellos dos, que tienen que estar preparados porque intentarán arrebatarlo. Cersei culpa a Jaime por haber liberado a Tyrion y le hace sentir responsable porque su estupidez ha matado a Tywin.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Stannis le pregunta a Jon si quiere vengar a Robb y acabar con los Bolton, y le pide que convenza a Mance Rayder de que se prosterne ante él.
	Disputas de familia	Cuando Jaime intenta hacerle ver a Cersei que tienen que estar unidos antes sus muchos enemigos, Cersei dice que el enemigo es Tyrion, que llevaba años advirtiéndole, pero Jaime siempre lo defendió, y que ahora ha matado su padre.
	Relaciones incestuosas	Lancel busca a Cersei para hablar con ella en privado y le pide perdón por haberla conducido a la oscuridad, haberla tentado para tener relaciones antinaturales y haber matado al rey. Cersei empieza tratándole con condescendencia y acaba alegando que no sabe de qué está hablando. Lancel le asegura que ha visto la luz y

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		que ella también puede hacerlo. Cersei zanja la conversación.
	Profetas y videntes	<p>Cersei, de niña, va con su amiga Melara a buscar a Maggy la Rana para que le lea el futuro. Aunque la bruja en principio se niega, ante las amenazas de Cersei accede a probar su sangre y responder a 3 preguntas. Cuando pregunta si se casará con el príncipe, ella responde que no, que lo hará con el rey. Cersei, complacida, pregunta si será reina. Maggy asiente, pero le advierte que vendrá otra más joven y bella a derribarla y apoderarse de todo lo que le es querido.</p> <p>Cuando Maggy la Rana le dice que no tendrá hijos con el rey, sino que él tendrá 20 y ella 3. Cersei se queja de que no tiene sentido su respuesta, pero Maggy añade: “de oro serán sus coronas... y de oro sus mortajas”. Maggy empieza a reír de forma inquietante y Melara obliga a Cersei a salir de ahí.</p>
	Encierro o aprisionamiento en un cofre, tinaja o tumba	Tyrion viaja dentro de una caja. Varys la abre y le revela que han llegado a casa de Illyrio Mopatis.
02	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Bronn pasea por la playa, planeando con Lollys su boda, cuando ve a Jaime esperándole.</p> <p>Jaime le entrega un pergamino que anuncia que Lollys se casará con otro, por lo que se cancela el trato que había hecho con Cersei. Jaime le dice que debe</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		acompañarlo a Dorne y que, cuando regresen, le recompensará con una mujer y un castillo mejores
		En la posada, Sansa pregunta a Meñique por el cuervo que recibió en casa de Royce. Él le responde, complacido, que han aceptado su propuesta de matrimonio.
	Metamorfosis	<p>Arya llama a la puerta del templo y le abre Jaqen, pero con otro rostro que Arya no conoce. Ella le enseña la moneda y pregunta por Jaqen. Pero él contesta que ahí nadie se llama así y le cierra la puerta. Arya, desconcertada, se sienta en las escaleras.</p> <p>Unos chicos callejeros intentan atracar a Arya, pero ella desenvaina su espada y los enfrenta. Los chicos se asustan al ver al hombre de la Casa de Negro y Blanco (Jaqen) a lo lejos y salen corriendo.</p> <p>Arya sigue al hombre hasta llegar a la puerta de la Casa de Negro y Blanco, le pregunta quién es y por qué los ha asustado. Él le da la moneda que había arrojado al canal y se cambia de cara, volviendo a la de Jaqen que Arya conocía. Él afirma que no es Jaqen, es <i>nadie</i>, y que ella debe convertirse en <i>nadie</i> también.</p> <p>Arya entra con él al templo.</p>
	Gigantes, monstruos y	Daenerys sale al balcón de su habitación, de noche. Drogon, que llevaba tiempo desaparecido, aparece ahí;

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	serpientes	ella va a acariciarlo, pero él levanta el vuelo de nuevo y desaparece.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Cersei recibe una amenaza desde Dorne: el collar de Myrcella en las fauces de una víbora roja. Cuando Cersei lo acusa de no haber sido un padre para sus hijos, Jaime decide ir a Dorne en misión secreta y rescatar a Myrcella, sin ejército y sin levantar sospechas. Cersei duda de lo que pueda hacer un manco, pero Jaime asegura que traerá de vuelta a su hija.
		<p>Pod y Brienne están en una posada comiendo, cuando él reconoce a Sansa, que se ha teñido el pelo y va con Petyr Baelish y algunos caballeros del Valle.</p> <p>Brienne se acerca a la mesa de Sansa y se presenta. Le dice que fue espada juramentada y le ofrece sus servicios a Sansa. Meñique la pone en entredicho y afirma que ahora es tío de Sansa y debe velar por ella.</p> <p>Brienne pide hablar a solas con Sansa, pero ella rehúsa. Meñique le ordena quedarse ahí escoltada por los caballeros, pero Brienne golpea a uno de los guardias y escapa.</p> <p>Los caballeros del Valle persiguen a Brienne y Pod, que huyen a caballo. Podrick no domina a su caballo y se va por otro camino.</p> <p>Un caballero encuentra a Podrick y está a punto de</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>acabar con él cuando llega Brienne y lo mata.</p> <p>Pod le dice a Brienne que ya está libre de su juramento, pues ha hecho todo lo que podía hacer y las chicas Stark han rechazado sus servicios. Brienne se niega a abandonar su causa, porque piensa que Sansa no está a salvo con Meñique, de modo que se decide a seguirlos.</p>
	Competicion es	<p>Da comienzo la elección del lord comandante y Janos Slynt hace una glosa por Thorne; otro hermano propone a Denys Mallister y está a punto de comenzar la votación cuando interrumpe Sam para proponer a Jon. Aunque Jon le hace señas para que se calle, Sam ensalza su heroicidad y afirma que salvó el Muro y fue el comandante al que acudieron cuando la noche era más oscura. Thorne dice que no puede negar su defensa del Muro, pero que también hay que considerar su apego y amor hacia los salvajes. Jon prescinde de responderle y da comienzo la votación.</p> <p>Hecho el recuento, hay un empate entre Jon y Thorne, por lo que el Maestre Aemon produce el desempate poniendo su ficha en el montón de Jon.</p>
	Disputas de familia	<p>Cersei convoca al Consejo Privado para informarles de que ella asesorará a su hijo hasta su mayoría de edad, aunque no se le considerará Mano del Rey, porque no es un cargo apropiado para una mujer. Cersei (supuestamente por deseo de Tommen) nombra a</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Mace Tyrell Consejero de la Moneda; a Qyburn, Consejero de los Rumores; y a su tío Kevan, Consejero de la Guerra. Kevan dice que quiere escucharlo del propio rey y que éste debería estar ahí aprendiendo en qué consiste gobernar. Asegura que ha regresado a Desembarco del Rey para ser su marioneta, que no reconoce la autoridad de Cersei y que se vuelve a Roca Casterly.
		Myrcella y Trystane, enamorados, pasean por los Jardines del Agua. Ellaria los ve desde un balcón y, rabiosa, le echa en cara a Doran que esté ahí sentado después de que hayan matado a su hermano. Doran afirma que Oberyn murió en un juicio por combate, por lo que no es asesinato según la ley. Ellaria lo insulta y amenaza con descuartizar a Myrcella, pero Doran defiende que, mientras el reine, no se mutilará a chiquillas. Ellaria pone en duda que Doran vaya a reinar mucho más tiempo.
		Cersei ha puesto precio a la cabeza de Tyrion y dos cazadores se presentan ante ella con la cabeza de otro enano. Cersei dice que no se los castigue por su error, ya que no quiere desalentar al resto de cazadores.
	Relaciones incestuosas	Cuando Cersei recibe la amenaza de Dorne, se enfurece con Jaime y le dice que nunca ha sido un padre para sus hijos. Él se defiende y dice que si fuese el padre de alguno de sus hijos, los apedrearían por las calles. Jaime intenta tranquilizarla y le asegura que lo arreglará.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Armas especiales	Qyburn pide quedarse con la cabeza del enano muerto para sus experimentos.
		Arya pasa días y noches en las escaleras frente al templo, recitando su lista de nombres, hasta que un día se levanta, arroja la moneda al canal y se marcha.
03	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Cuando el Septón Supremo denuncia el ataque que ha sufrido por parte de los <i>gorriones</i> y le habla del Gorrión Supremo, Cersei ve la oportunidad de librarse de los Tyrell. Cersei visita al Gorrión Supremo y le dice que ha mandado encarcelar al Septón Supremo y que está de acuerdo con él.
		Sansa se da cuenta de que van hacia El Norte y de que la oferta de matrimonio no era para Meñique. Aunque Sansa en principio se niega a casarse con un Bolton, él la convence para hacerlo. Sansa y Meñique llegan a Invernalía, donde los Bolton les esperan. Roose le presenta a Ramsay y se saludan educadamente. Roose Bolton informa a Meñique de que ha llegado un mensaje del Nido de Águilas con una nota de Cersei. Bolton desconfía de él, pero Petyr intenta tranquilizarlo y asegura que El Valle le pertenece y que, históricamente, las alianzas entre El Valle y El Norte han sido muy provechosas.
	Intentos de	Sabiendo que Jon prefiere quedarse con la Guardia de

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	deshacerse de un rival	la Noche, Stannis le recomienda mandar a Thorne a Guardaoriente y evitarse problemas.
	imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Jon, contra todo pronóstico, nombra a Thorne Capitán de Exploradores, y éste respira aliviado. A Janos Slynt le da el mando de Guardia Gris, pero éste, ofendido, rehúsa. Jon aclara que no era una petición, sino una orden, pero Janos insiste que no piensa ir y le espeta que se meta su orden por su culo de bastardo. Jon ordena que lleven a Janos fuera y apremia a Olly a traerle su espada. Jon empuña la espada y le pregunta sus últimas palabras. Janos dice que se equivocó, que lo siente, suplica piedad y admite que siempre ha tenido miedo. Jon le corta la cabeza, mira a Stannis y éste asiente.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Brienne sigue Meñique y Sansa y se da cuenta de hacia dónde van.
		Niña Abandonada se acerca a Arya y le pregunta quién es. Empiezan a jugar al <i>juego de los rostros</i> , pero Arya falla siempre y Niña Abandonada no deja de pegarle. Jaqen llega y dice que Arya no está preparada, aunque ella insiste en que sí lo está. Jaqen observa que no puede ser <i>nadie</i> si está rodeada de las cosas de Arya Stark. Arya hace un hatillo con sus cosas y lo tira al canal. Se dispone a tirar su espada también, pero tiene gran valor para ella y decide enterrarla en unas rocas.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Arya está barriendo el suelo cuando Jaqen le pide que lo siga y la lleva a una habitación donde está Niña Abandonada, con un cadáver sobre una mesa.</p> <p>Arya y Niña Abandonada se encargan de lavar el cadáver; Arya pregunta qué hacen después con ellos, pero no obtienen respuesta.</p>
	Castigo por impiedad	<p>El Septón Supremo está en el burdel, gozando de los placeres de la carne, cuando entra un grupo de <i>gorriones</i>. Lancel lo acusa de haber profanado su fe y de ser un pecador y le advierte que será castigado.</p> <p>Los gorriones obligan al Septón Supremo a caminar desnudo por la calle mientras lo azotan y le llaman “pecador”.</p>
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Tommen se casa con Margaery.
		<p>Cersei va en litera camino del Gran Septo de Baelor. Se da cuenta de que la plebe adora a Margaery. Cersei está celosa.</p> <p>Margaery sugiere que Cersei no parece muy feliz en la capital y podría querer volver a Roca Casterly, pero que siempre estará ahí para cuidar de su niño.</p> <p>Tommen dice que él ya es un hombre y se queda pensativo.</p> <p>Cersei pasea con Tommen e intenta, disimuladamente, sacar información sobre Margaery. Tommen le pregunta si añora Roca Casterly y le asegura que desea</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>su felicidad. Cersei dice que no piensa ir a ningún lado.</p> <p>Cuando Cersei va a hablar con ella, Margaery le lanza una puya al afirmar que no sabe si llamarla “Reina Madre” o “Reina Viuda”, poniendo de relieve que ha bajado de estatus.</p>
	Armas especiales	Cuando Cersei entra en su laboratorio para pedirle a Qyburn que envíe un cuervo a Meñique, la Montaña, que yace en la mesa cubierta con una sábana, se agita.
		Mientras Arya barre el suelo, Jaen llena un cuenco con el agua de la fuente y se lo da de beber a un hombre. El hombre lo bebe y muere.
04	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Cersei ofrece al Gorrión Supremo armar a los creyentes que él considere y formar un ejército al servicio de la Fe.</p> <p>Cersei insinúa al Gorrión Supremo que Loras es un pecador que vive a salvo de la justicia, gracias al poder de su familia. Lancel y los <i>gorriones</i> van a detener a Loras.</p> <p>Tommen exige a Cersei que libere a Loras, pero ella asegura que no lo ha apresado e incita a Tommen a hablar en persona con el Gorrión Supremo.</p> <p>En la cripta de Invernalía, Meñique se despide de Sansa porque Cersei lo ha convocado en Desembarco del Rey. Sansa se resiste a quedarse allí sola, pero Petyr la tranquiliza asegurándole que, si Stannis vence,</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		a nombrará a ella Guardiana del Norte, y si no es así, debe manipular y hacer suyo a Ramsay. La besa en los labios antes de partir.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Cersei envía a Mace con <i>sir</i> Meryn a Braavos a renegociar la deuda de la Corona con el Banco de Hierro. Mace se siente halagado, pero Cersei solo pretende alejarlo de la capital. Pycelle observa que el Consejo Privado merma por momentos, pero Cersei apunta que no lo suficiente
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jaime informa a Bronn de sus planes para recuperar a Myrcella: viajarán en ese barco hasta Antigua y, de ahí, remarán hasta Dorne de noche. Bronn no entiende por qué van solo los dos y Jaime se limita a afirmar que debía hacerlo él, entre otras cosas, como pago por haber liberado a Tyrion. Jaime y Bronn reman de noche y llegan a la costa de Dorne. Jaime y Bronn son sorprendidos por 4 guardias de Dorne. Bronn se enfrenta con 3 de ellos y Jaime, que consigue parar la espada con su mano de oro, acaba con el cuarto. Jaime se sorprende al ser capaz de combatir y al descubrirle una utilidad a su prótesis. Jaime y Bronn se visten con los uniformes de los guardias muertos.
		Jorah deja inconsciente a un pescador y le quita su barca, aunque le deja unas monedas en compensación.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Jorah y Tyrion parten en la barca.</p> <p>Jorah y Tyrion navegan en la barca hacia Meereen. Jorah desamordaza a Tyrion y éste observa que van por el camino erróneo. Jorah explica que no lo está llevando con Cersei, sino con Daenerys. Tyrion adivina entonces quién es Jorah, cómo Daenerys lo desterró por haberla espiado y cómo pretende recuperar su favor llevándole a él como regalo. Tyrion apunta que es un plan arriesgado y Jorah lo deja inconsciente para no seguir escuchándolo.</p>
	Competición es	<p>Sansa está en la cripta de Invernalicia encendiendo velas cuando llega Meñique. Él le cuenta sobre el torneo de Harrenhal, de cómo Rhaegar le dio a Lyanna Stark la corona de rosas azules en lugar de a su esposa, Elia Martell, y de la repercusión que tuvo en los Siete Reinos que él la eligiera a ella.</p>
	Castigo por impiedad	<p>Los <i>gorriones</i> van por la ciudad destrozando todo lo que consideran impío. Entran al burdel y apalean a sus clientes. Cuando Olyvar se interpone y les advierte que ese local pertenece a Petyr Baelish, los <i>gorriones</i> le pegan y matan a los clientes.</p>
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus	<p>Cuando Meñique le habla sobre cómo Rhaegar eligió a Lyanna en el torneo de Harrenhal, Sansa replica que después la raptó y la violó, ante lo que Meñique se le queda mirando con una media sonrisa, callado.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	hijos	
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Las Serpientes de Arena le revelan que Jaime ha venido a Dorne de incógnito y le muestran al capitán mercante, amordazado y con enterrado en la arena hasta el cuello. Obara acaba con él y ella y sus hermanas apoyan a Ellaria.
	Disputas de familia	Ellaria se encuentra en una tienda con las Serpientes de Arena y les transmite la negativa de Doran a buscar venganza. Obara apunta que sin el apoyo de Doran, no cuentan con el ejército, pero Ellaria sugiere que solo necesitan acabar con Myrcella para forzar la guerra.
		Jaime le dice a Bronn que Tyrion asesinó a su padre y que, si vuelve a verlo, lo partirá en dos.
	Relaciones incestuosas	<p>Cuando Jaime afirma que solo él podía liberar a Myrcella, Bronn cuestiona que sea su sobrina.</p> <p>Cuando Bronn le pregunta cómo quiere morir, Jaime responde que quiere hacerlo en los brazos de la mujer que ama.</p>
	Armas especiales	Shireen le pregunta a Stannis si se avergüenza de ella y él le cuenta cómo contrajo la psoriagrís por culpa de una muñeca y cómo mandó traer a todos los maestros, curanderos y boticarios hasta que detuvieron la enfermedad.
		Melisandre le recuerda a Stannis que Shireen lleva sangre y real y le aconseja no dejarla atrás como hizo en la batalla del Aguasnegras.
	Profetas y	Melisandre se desnuda y pone la mano de Jon sobre su

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	videntes	cuerpo; le dice que no se resista, que asuma su poder. Jon retira la mano y, aunque Melisandre se sienta sobre él e intenta seducirlo, él reconoce que sigue amando a Ygritte. Melisandre sale de la habitación diciendo: “No sabes nada, Jon Nieve”, y le lanza una enigmática sonrisa.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Daenerys libera a Hizdahr y admite que se equivocó. Accede a la reapertura de los reñideros, siempre y cuando solo combatan hombres libres en ellos. Además, a fin de forjar un vínculo duradero con la ciudad de Meereen, Daenerys se casará con él.
	Metamorfosis	Durante la cena, Ramsay hace entrar a Theon al comedor y le asegura a Sansa que lo castigó por lo que hizo y que ya no es Theon Greyjoy.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Tyrion y Jorah ven un dragón sobrevolando el cielo de Valyria.
		Tyrion y Jorah son atacados por los Hombres de Piedra. Tyrion cae al agua y uno de ellos lo arrastra hasta el fondo. Tyrion despierta en la orilla; Jorah lo desata y le pregunta si alguno de los Hombres de Piedra llegó a tocarlo. Tyrion niega y Jorah asegura que a él tampoco. Jorah se aleja solo por la playa y se descubre el antebrazo; está infectado de psoriagrís.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Brienne y Pod han llegado hasta una posada de Las Inviernas. Brienne dice al hombre la posada que sabe que Sansa Stark está en el castillo y que necesita hacerle llegar un mensaje.</p> <p>La anciana asegura a Sansa que no está sola y le recomienda que, si tiene problemas, encienda una vela en la Torre Rota.</p>
		Jorah y Tyrion navegan camino a Meereen, atravesando las ruinas de la Antigua Valyria. Ambos admiran los restos y comentan el gran imperio que fue.
		<p>Jon visita a Tormund, que sigue prisionero. Le pide ir al norte y traer al resto del Pueblo Libre, dejándoles pasar por el túnel siempre que prometan luchar con ellos cuando llegue el momento. Tormund se niega y Jon le echa en cara que es un orgulloso o un cobarde.</p> <p>Le quita las cadenas y le recuerda que su pueblo necesita un guía y venir al sur del Muro. Tormund recapacita y le informa de que la mayoría está en Casa Austera. Aunque Jon le ofrece hombres, caballos y la flota de Stannis, Tormund pone como condición que Jon le acompañe; él accede.</p>
		<p>La Guardia de la Noche no aprueba la decisión de Jon y algunos que le tenían simpatía, como Olly, están dolidos y personalmente decepcionados con Jon.</p> <p>Stannis espera que Jon sepa lo que hace con los salvajes y le recuerda que necesita los barcos que le ha prestado. Jon le promete que se los devolverá.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Stannis determina que ha llegado el momento de partir contra Invernalía. Aunque Davos intenta disuadirlo y esperar ahí hasta que Jon regrese con los salvajes, Stannis se niega. Davos intenta convencer a Stannis para que deje a Selyse y Shireen en el Castillo Negro, pero él insiste en llevarlas a la contienda.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	<p>Roose Bolton informa a Ramsay y Sansa de que su esposa, Walda, está embarazada y que, según el maestro, será un varón. Ramsay palidece.</p> <p>A solas con su hijo, Roose Bolton lo reprende por cómo se ha portado en la cena con Sansa y con Theon. Ramsay manifiesta su preocupación por su posición en la familia si Walda tiene un niño. Roose le habla sobre su madre y cómo lo engendró. Le asegura que es su hijo y le pide que ayude a derrotar a Stannis.</p>
	Disputas de familia	Myranda va a buscar a Sansa para llevarla a las perreras donde le aguarda una sorpresa. Allí, Sansa ve a Theon y se enfada, mientras él gimotea que ella no debería estar ahí.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Durante la cena con los Bolton, Walda le pregunta a Sansa cómo lleva el estar en un lugar extraño, a lo que ella le espeta que no es un lugar extraño, es su hogar y lo extraño es la gente. Ramsay obliga a Theon disculparse con Sansa por haber matado a sus hermanos, aún cuando Sansa está claramente incómoda con su presencia ahí. Además, afirma que, como Theon es lo más cercano a un pariente que le

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		queda, será él quien la acompañe al altar.
	Armas especiales	Stannis pregunta a Sam cómo acabó con el Caminante Blanco que lo atacó. Sam le cuenta sobre el vidriagón, pero niega saber cómo funciona y por qué los mata, aunque apunta que los Hijos del Bosque cazaban con ello. Stannis afirma conocer el vidriagón, ya que tienen de él en Rocradragón. Stannis anima a Sam a seguir leyendo para que descubra más.
06	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Meñique revela a Cersei el paradero de Sansa, pero recomienda no atacar Invernalicia hasta que Stannis lo haga, y enviar a Jaime o a Kevan a atacar al que sobreviva. Cuando Cersei le confiesa que ninguno de los dos podrá comandar el ataque, Meñique ofrece a los señores del Valle para hacerlo y Cersei acepta su plan.
		El Gorrión Supremo interroga a Loras sobre Renly, pero él niega todos los cargos, asegurando que nunca yació con Renly ni con otros hombres. El Gorrión Supremo cita al Margaery a declarar y ella también jura que todos los cargos contra su hermano son mentira. El Gorrión Supremo hace entrar a un testigo, Olyvar, quien reconoce que mantenía relaciones sexuales con Loras y que Margaery lo sabía. Cersei pretende ofenderse y cuestiona la credibilidad del testigo, Olyvar entonces revela que Loras tienen una marca de nacimiento con la forma de Dorne y Loras se lanza contra él.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Jorah y Tyrion son apresados por vendedores de esclavos. Los esclavistas quieren llevar a Jorah a galeras y matar a Tyrion para cortarle el pene y venderlo como amuleto. Tyrion convence a Malko de que lo deje con vida hasta que encuentren a un mercader, para asegurar que el pene proviene de un enano, y que lleve a Jorah como luchador a los reñideros.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Jaime y Bronn se cuelan, camuflados entre un grupo de guardias, en los Jardines del Agua.</p> <p>Jaime y Bronn encuentran a Myrcella y Trystane besándose tras un árbol. Jaime va hacia ellos y Trystane lo saluda. Cuando Bronn le pide al chico que deje a Jaime a solas con su sobrina, Trystane ve las manchas de sangre en el uniforme de Bronn y desconfía. Trystane desenvaina, pero Bronn lo golpea y lo deja inconsciente antes de que pueda hacer nada.</p> <p>Myrcella grita e intenta socorrer a Trystane mientras Jaime intenta convencerla de que deben irse.</p>
		Arya pasas sus días en la Casa de Negro y Blanco limpiando cadáveres. Aunque pregunta a Niña Abandonada qué hacen con ellos, ella se limita a responder que lo sabrá en su momento. Niña Abandonada le cuenta una historia falsa, Arya la cree y ella se burla y la insta a seguir trabajando.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Arya y Niña Abandonada juegan al Juego de los Rostros, pero Arya siempre pierde.</p> <p>Arya sigue a Jaqen hasta el Salón de los Rostros, y admira boquiabierta los cientos de rostros que pueblan sus columnas. Jaqen le pregunta si está lista para perder aquello que le hace ser lo que es, para siempre. Él niega que Arya esté preparada para ser <i>nadie</i>, pero admite que sí lo está para ser otra chica.</p>
	Castigo por impiedad	Los <i>gorriones</i> detienen a Loras y a Margaery y el Gorrión Supremo afirma que tienen suficientes motivos para enjuiciarlos formalmente.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	<p>Ellaria y las Serpientes de Arena se preparan para atacar a Myrcella. Obara, Tyene y Nym van a por ella.</p> <p>Obara, Nym y Tyene encuentran a Myrcella y se enfrentan a Jaime y a Bronn. Nym está arrastrando a Myrcella a la fuerza cuando llega Areo con la Guardia y les obliga a deponer las armas a todos.</p>
	Disputas de familia	<p>Doran contempla a Trystane y Myrcella desde lejos y afirma que hacen una gran pareja, pero que deben protegerlos. Le pregunta a Areo si recuerda cómo usar su hacha y él asiente.</p> <p>Areo y sus guardias apresan a Jaime, Bronn, Ellaria y las Serpientes de Arena.</p>
		Theon va a buscar a Sansa para llevarla al Bosque de Dioses. Aunque él insiste en que Ramsay ha ordenado que la lleve del brazo, Sansa se niega a agarrarse a él.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	En su noche de bodas, Ramsay viola a Sansa y obliga a Theon a mirar cómo lo hace.
	Armas especiales	Joss lleva a su hija, Ghita, a la Casa de Negro y Blanco. Ghita está muy enferma y, aunque ha buscado por todos los medios, no hay cura para ella y solo desea que cese su agonía. Arya habla con Ghita y le cuenta una historia falsa sobre sí misma que la niña se cree. La engaña para que beba y la niña muere, sin miedo ni dolor. Jaqen la observa.
		Tyrion pregunta a Jorah por qué Daenerys es tan valiosa, y él le cuenta cómo se metió en la pira de Khal Drogo y salió de ella ileso y con 3 dragones vivos.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	A la salida del Septo, Olenna recibe un mensaje de Meñique.
		Meñique y Olenna se encuentran en el burdel, ahora destruido por los <i>gorriones</i> . Olenna le promete que sus destinos están unidos y que, si su casa cae, él también lo hará. Meñique asegura que no pudo mentirle a Cersei porque ella sabía que tenía esa información, pero le ofrece otro regalo a ella, el mismo que le hizo a Cersei: un joven apuesto.
		Cersei sale, sonriente, de la celda de Margaery y se reúne con el Gorrión Supremo para agradecerle cómo ha impartido justicia. El Gorrión Supremo le revela que se ha hecho otra acusación contra ella y hace pasar a Lancel.
		Malko vende a Jorah a Yezzan zo Qaggaz, quien lo usará como luchador en los reñideros. Tyrion convence a Yezzan de que debe comprarlo a él también porque ambos forman equipo.
	Metamorfosis	Cuando Sansa le cuenta cómo la maltrata Ramsay e intenta convencerlo de que le ayude, Theon gimotea que su nombre es Hediondo y teme que Ramsay los descubra.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Sam intenta, en vano, defender a Elí de Brant y Derek, que intentan violarla. Fantasma entra en la habitación, les enseña los dientes y los ahuyenta, salvando a Elí y a Sam.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jaime le explica a Myrcella que han recibido amenazas y Cersei está preocupada por ella, por lo que ha venido para llevarla a casa. Myrcella insiste en que Dorne es su casa ahora y que quiere quedarse ahí y casarse con Trystane. Jaime no lo entiende, pero Myrcella le espeta que él no la conoce.
		Sansa intenta convencer a Theon para que le ayude encendiendo una vela en la Torre Rota. Theon acepta, pero la traiciona y se lo cuenta todo a Ramsay.
		Jon se dirige con Tormund hacia el norte y deja el mando del Castillo Negro en manos de <i>sir</i> Alliser.
	Competición es	Jorah está en una estancia bajo la arena, esperando a que llegue su turno para salir a luchar, cuando oye que Daenerys está ahí y sale aunque no le hayan dado la orden. Sale a la arena tapado por un yelmo y, cuando vence, se descubre. Daenerys no quiere verlo, pero Jorah insiste en que le ha traído un regalo.
	Castigo por impiedad	Cersei intenta irse del septo, pero los <i>gorriones</i> se lo impiden y la apresan.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Sansa apunta que si Walda tiene un varón, éste estaría antes en la línea de sucesión. Ramsay intenta no mostrarse ofendido e incide en que los bastardos pueden ascender, tal y como lo ha hecho Jon Nieve en el Castillo Negro.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre,	Sansa es maltratada por Ramsay y lleva confinada en su habitación desde la noche de bodas. Ramsay hace llamar a Sansa para mostrarle el cadáver

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	traiciona a su padre y es castigada por ello	de la anciana, que fue desollada hasta la muerte como castigo por haberla ayudado. Después de obligarla a verlo, ordena a Theon que acompañe a Sansa de vuelta a su habitación.
	Armas especiales	Bronn está recluido en una celda frente a la de las Serpientes de Arena, empieza a sentirse mal y Tyene le confiesa que su puñal estaba impregnado de un veneno, de acción lenta pero mortal. Tyene le da el antídoto, pero antes obliga a Bronn a reconocer que ella es la mujer más hermosa del mundo.
		Sam le da a Jon el vidriagón que usó para matar al Caminante Blanco.
	Profetas y videntes	Stannis pregunta a Melisandre si está segura de la victoria. Cuando ella le recuerda la visión que le enseñó en las llamas, él duda de lo que vio. Melisandre afirma que lo ha visto caminar por las almenas de Invernal y los pendones de los Bolton por el suelo. Stannis intenta besarla, pero ella le advierte que deben hacer sacrificios y quiere usar a Shireen para ello. Stannis se niega a sacrificar a su hija y la echa de la tienda.
	Disputas de familia	Cuando Jaime intenta convencer a Myrcella para llevarla de vuelta a casa, ella insiste en que es feliz con Trystane, que Dorne es su hogar y que él no la conoce.

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
08	Metamorfosis	Sansa increpa a Theon por haberse chivado a Ramsay, pero él contesta que es Hediondo, y que lo hizo por ayudarla, ya que cuando él intentó escapar, Ramsay lo ató a una cruz y le fue cortando pedazo a pedazo hasta que no quedó nada de Theon.
	Gigantes, monstruos y serpientes	<p>El ejército de los muertos ataca Casa Austera, matando a la mayoría de los salvajes y obligando a Jon a replegarse con los que ha podido salvar.</p> <p>El Rey de la Noche avanza hasta el muelle y se queda ahí de pie, contemplando a Jon. Alza los brazos y hace que todos los cadáveres se levanten, con los ojos azules.</p>
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Jaen envía a Arya, disfrazada de vendedora de ostras, al Puerto del Trapero a observar.</p> <p>El Hombre Delgado compra ostras a Arya, y la chica se fija en que un capitán de barco le está mostrando sus cartas de navegación e intentando darle una bolsa de dinero, pero el Hombre Delgado lo rechaza.</p> <p>Jaen revela a Arya que el Hombre Delgado es un jugador, que apuesta a que el barco llegará a su destino y el capitán solo gana la apuesta si se hunde el barco y pierde la vida. Jaen sugiere que la viuda de un capitán y su pequeño hijo no tienen nada que hacer si el Hombre Delgado se niega a pagar, siendo el Dios de</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Muchos Rostros el único al que pueden recurrir. Jaqen ordena a Lana (la vendedora de ostras de la que Arya se disfraza) volver al puerto, averiguar todo lo que pueda del Hombre Delgado y suministrarle un veneno.</p> <p>Niña Abandonada le dice a Jaqen que Arya no está preparada, pero él replica que eso es indiferente para el Dios de Muchos Rostros.</p>
		<p>Cuando Daenerys vuelve a desterrarlo, Jorah regresa con Yezzan zo Qaggaz y le devuelve su moneda.</p> <p>Cuando el esclavista le pregunta por qué renuncia a su libertad, Jorah le pide que le deje luchar en el Gran Reñidero por Daenerys y, a cambio, será suyo por siempre.</p>
		<p>Jon llega a Casa Austera y se reúne con los cabecillas de las tribus salvajes para convencerlos de que lo sigan hasta el Castillo Negro y se unan todos contra el Rey de la Noche. Convince a muchos, aunque no a todos, y empiezan a montarlos en los barcos cuando llega el ejército de los muertos. Jon consigue salvar a algunos, pero mucho otros sucumben al ataque.</p>
	Castigo por impiedad	<p>Cersei está recluida en una mazmorra. La septa Unella le lleva un cazo de agua, pero la insta a confesar.</p> <p>Cuando Cersei, en lugar de confesar, pregunta por su hijo, Unella le pega con el cazo y tira el agua.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Qyburn visita a Cersei y le comunica cuáles son los cargos contra ella, aunque ella replica que todos son mentira. Cuando Cersei se da cuenta de que no cuenta con ningún aliado, Qyburn le advierte que su única salida es confesar. Cersei se niega a doblegarse ante el Gorrión Supremo y afirma que ella lo creó de la nada.
	Disputas de familia	Sansa afirma que se alegra de lo que Ramsay le hizo a Theon, ya que por su culpa no tiene familia. Theon dice que merece ser Hediondo, porque hizo cosas malas, pero confiesa la verdad sobre Bran y Rickon. Sansa pregunta hacia dónde fueron sus hermano, pero Theon replica que es Hediondo y se va corriendo.
	Armas especiales	Jon les muestra a los salvajes qué el vidriagón.
		Cuando los Caminantes atacan, Jon y Loboda intentan recuperar el vidriagón, pero no lo consiguen.
09	Gigantes, monstruos y serpientes	Daenerys queda rodeada en mitad de la arena por los Hijos de la Arpía. Agarra la mano de Missandei y cierra los ojos, pero entonces aparece Drogon escupiendo fuego. Drogon acaba con muchos Hijos de la Arpía, pero recibe una lanzada, entonces Daenerys le quita la lanza, monta sobre él y le dice que vuele. Ambos se alejan antes de que sigan intentado herirlo.
	Intentos de	Stannis ordena a Davos partir hacia el Castillo Negro

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	para pedir a Jon comida y caballos de refresco y le advierte que no vuelva con las manos vacías. Davos no quiere abandonarle, pero Stannis insiste, entonces él le pide llevar a Selyse y Shireen para ponerlas a salvo, aunque sea sólo a la princesa, pero Stannis de limita a repetir que su familia se queda con él.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Arya se disfraza de Lana y vuelve al Puerto del Trapero, con la intención de envenenar al Hombre Delgado, pero una vez allí, ve que están desembarcando Mace Tyrell y Meryn Trant.</p> <p>Arya ignora al Hombre Delgado, que la llama para comprarle ostras y sigue a Meryn Trant hasta el Banco de Hierro.</p>
		<p>De vuelta en la Casa de Negro y Blanco, Arya miente a Jaqen, y le dice que el Hombre Delgado no tenía hambre ese día, que lo intentará al siguiente.</p> <p>Arya sigue a Meryn Trant hasta un burdel y lo espía por el cristal, cuando uno de los guardias la hace entrar para comprarle ostras. <i>Sir</i> Meryn se le queda mirando, pero la madame echa a Arya de la habitación y, aunque él se queda pensativo, se olvida del tema cuando la madame le muestra a una niña asustada que ha encontrado. <i>Sir</i> Meryn se muestra complacido con la chica, entra con ella en una habitación privada y le pide a la madame que tenga a otra niña nueva para el día siguiente.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Jon y los salvajes llegan al Muro. Thorne se les queda mirando desde arriba, Jon teme que no les dejen pasar, pero finalmente da la orden de abrir las puertas.</p> <p>Jon siente que ha fracasado, pero Sam intenta animarlo y le hace ver que ha salvado a muchos.</p>
	Competiciones	<p>Jorah sale a la arena a luchar y Daenerys enmudece al verlo. Hizdahr pretende intervenir, pero Daario lo manda callar antes de que pueda decir nada. Daenerys da la palmada que indica el inicio de la lucha. Jorah está a punto de morir, pero consigue sobrevivir a todos los luchadores. Después de eliminar al último, se vuelve hacia el palco real y arroja la lanza cerca de Daenerys, a un Hijo de la Arpía que estaba ahí camuflado.</p>
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	<p>Stannis visita a Shireen en su tienda, se le nota apesadumbrado. Le dice a su hija que a veces uno debe elegir, permanecer fiel a sí mismo y ser el hombre que debe ser. Shireen intenta animarlo, le dice que está bien y que, aunque no sabe de qué está hablando quiere ayudarlo como sea. Stannis admite que hay un modo de ayudarlo y ella insiste en que quiere hacerlo. Ambos se abrazan y él le pide que lo perdone.</p> <p>Shireen avanza por el campamento con su ciervo de madre en la mano, sin saber lo que le espera, pero empieza a asustarse al ver la hoguera y grita llamando a su padre.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Selyse anima a Stannis a hacer ese sacrificio, pues, de otro modo, morirán todos. Aunque parece convencida, al oír a su hija llamándola, se arrepiente e intenta detenerlos. Stannis insiste en que debe hacerse, pues ella tiene sangre real.</p> <p>Melisandre enciende la hoguera, mientras Shireen sigue gritando pidiendo ayuda. Los hombres están horrorizados por el sacrificio. Selyse corre hacia ella para liberarla, pero la retienen entre varios soldados. Stannis, incapaz de mirar, cierra los ojos mientras los gritos de su hija se elevan. Melisandre contempla su obra, sonriendo, y Selyse llora y grita en el suelo.</p>
	Disputas de familia	<p>Jaime cuenta que recibieron amenazas y Myrcella aclara que le robaron el collar de su cámara, Doran mira de reojo a Ellaria. Doran admite que ha visto la guerra y que no es lo que quiere para su pueblo, por lo que propone un brindis por Tommen, pero Ellaria vacía su copa en el suelo.</p> <p>Ellaria se indigna y pone en duda la hombría de su príncipe. Doran la coge del brazo y le advierte que si vuelve a hablarle así la matará.</p> <p>Doran le dice a Ellaria que su rebelión ha terminado y que puede elegir entre jurarle lealtad o morir. Ellaria se arrodilla llorando y le besa la mano. Las Serpientes de Arena se muestran indignadas ante esta escena y Doran le advierte que cree en las segundas</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		oportunidades, pero no en las terceras.
	Relaciones incestuosas	Ellaria pregunta a Jaime si ama a Cersei y le asegura que ni ella ni la gente de Dorne desaprueba su relación y que, si Jaime y Cersei hubiesen sido Targaryen y hubiesen vivido hace 100 años, nadie se hubiese inmutado.
	Profetas y videntes	Cuando Ramsay incendia el campamento, Davos observa que no pueden marchar contra Invernalía sin que se produzca un deshielo, ni puede regresar al Castillo Negro sin comida. Stannis se niega a volver al Castillo Negro y mira a Melisandre.
10	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Daenerys camina por la ladera cuando ve llegar a una horda dothraki. Sabiendo lo que le espera, se quita el anillo y lo tira al suelo, para dejar un rastro. Los jinetes la rodean.
		Jon está en su despacho leyendo rollos de cuervo cuando Olly entra para alertarle de que un salvaje dice saber dónde está Benjen. Jon baja al patio y pregunta dónde está el salvaje; Thorne le indica el camino y Jon se abre paso hasta el centro de un círculo. Cuando llega al centro, Jon ve una cruz en que pone “traidor”. Sus hermanos lo rodean y empiezan a apuñalarlo, empezando por Thorne y acabando por Olly, mientras repiten: “Por la Guardia”. Jon se desangra en el suelo del patio y muere.
	Metamorfosis	Meryn Trant está en el burdel, pegando a 3 niñas con

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>una vara. 2 de ellas gritan, mientras que la tercera recibe los golpes sin rechistar. <i>Sir</i> Meryn se ceba con ella, partiéndole la vara, aunque ella sigue sin inmutarse. Él dice a las otras dos que pueden irse y, ya a solas con la tercera, le pega un puñetazo en el estómago que le hace caer de rodillas. Cuando la chica vuelve a levantarse, cambia de rostro y es Arya. Antes de que <i>sir</i> Meryn pueda reaccionar, Arya le apuñala los dos ojos, los amordaza y los apuñala repetidamente en el pecho, mientras le confiesa que era el primero de su lista, por matar a Syrio Forel. Arya le pregunta si sabe quién es, y afirma que ella es Arya Stark y que él no es nada, no es nadie. Arya lo degüella.</p>
	Gigantes, monstruos y serpientes	<p>En algún lugar al norte de Meereen, Drogon ha parado a descansar y, aunque Daenerys intenta que regresen a la ciudad, el dragón se niega a moverse.</p>
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Brienne sigue en Las Inviernas esperando a que la luz de la Torre Rota se encienda cuando Podrick la alerta de que el ejército de Stannis se aproxima a Invernalía. Brienne duda sobre qué hacer, mira una última vez hacia la torre, que sigue a oscuras, y decide salir al encuentro de Stannis. En cuanto de marcha, se enciende la vela en la Torre Rota.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Brienne encuentra a Stannis, desprovisto de su ejército y herido, sentado contra un árbol. Cuando él pregunta si los Bolton tienen mujeres en su ejército, ella niega ser de los Bolton. Le informa de que era Guardia Real de Renly y que estaba ahí cuando su rey fue asesinado por una sobre con el rostro de Stannis. Él reconoce, apesadumbrado, que lo mató con magia de sangre.</p> <p>Brienne lo sentencia a morir y Stannis afronta su destino con resignación, animando a Brienne a que cumpla con su deber. Brienne acaba con él.</p>
		<p>Sansa escapa de su habitación y va hacia la Torre Rota a encender la vela.</p> <p>Sansa ve desde la Torre Rota cómo el ejército de Stannis es mucho menor y no tiene nada que hacer contra los Bolton, así que decide no quedarse ahí esperando.</p> <p>Sansa intenta escapar, pero se encuentra con Theon y Myranda, que le apunta con un arco y le ordena volver a su habitación. Sansa dice que, sabiendo como es Ramsay y lo que le hará, prefiere morir cuando aún quede algo de ella. Myranda ríe y asegura que no piensa matarla, ya que la necesita viva para hacer un heredero, pero advierte que, para ello, no la necesita completa. Cuando Theon mata a Myranda, tirándola al patio, coge a Sansa y corren juntos a lo alto de la muralla, desde donde saltan al exterior del castillo.</p>
		<p>En Meereen debaten cómo encontrar a Daenerys.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Gusano Gris recuerda a Jorah que está desterrado, pero Daario intercede por él y reconoce que le salvó la vida a la reina. Aunque Tyrion quiere acompañarlos, Daario considera que será de más ayuda gobernando, con la ayuda de Gusano Gris y Missandei, pues el pueblo los conoce y se fía de ellos. Daario y Jorah parten en búsqueda de Daenerys.
		Sam le pide a Jon que lo envíe a la Ciudadela a estudiar para ser maestro y reemplazar a Aemon, que ha fallecido. Además, añade que si Elí se queda en el Castillo Negro, morirá; que él morirá también intentado protegerla y que lo último que verá en la vida será cómo les ha fallado. Jon accede a enviarlo allí y Sam promete que volverá. Sam, Elí y su bebé parten en un carro rumbo a Antigua.
	Castigo por impiedad	<p>Cersei confiesa que yació con Lancel, pero niega el resto de cargos. Suplica la misericordia de la Madre y el Gorrión Supremo le permite volver a la Fortaleza Roja hasta el día del juicio, pero solo después de haber hecho la marcha de expiación.</p> <p>Cersei realiza la penitencia, yendo desnuda y rasurada desde el Gran Septo de Baelor hasta la Fortaleza Roja, andando por las calles de la ciudad expuesta a los insultos del pueblo. Un grupo de <i>gorriones</i> la protege que los que intentan propasarse y la septa Unella la acompaña haciendo sonar una campana y gritando “Vergüenza”.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Arya devuelve el rostro de la niña que había cogido del Salón de los Rostros; lo mira y sonríe, orgullosa de su hazaña. Jaqen y la Niña Abandonada la sorprenden ahí y él le reprende por haber quitado esa vida. Jaqen le informa de que ha contraído una deuda con el Dios de Muchos Rostros y Niña Abandonada sujeta a Arya mientras él saca la botella de veneno, se la bebe y muere. Arya llora, pensando que su amigo ha muerto, pero Niña Abandonada, que ahora tiene el rostro de Jaqen, le dice que no entiende nada; ese no era su amigo, no era nadie, nadie en absoluto, lo mismo que debería haber sido Arya antes de coger un rostro del Salón. Arya, confusa, le quita varios rostros al cuerpo que yace frente a ella, hasta que ve el suyo propio, después empieza a perder visión hasta que se queda ciega.</p>
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	<p>Jaime, Bronn, Myrcella y Trystane parten en barco hacia Desembarco del Rey. Doran, Ellaria y las Serpientes de Arena se despiden de ellos en el puerto. Ellaria besa a Myrcella en los labios.</p> <p>Después de reconocer su paternidad, Myrcella abraza a Jaime y le sonríe, pero empieza a sangrarle la nariz y muere en sus brazos.</p>
	Relaciones incestuosas	<p>Jaime intenta, torpemente, confesarle a Myrcella que es su padre; ella lo interrumpe y le dice que en cierta forma siempre lo supo y que se alegra de ello.</p>

TEMPORADA 5		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Armas especiales	Aún en el puerto, mirando el barco alejarse, Ellaria empieza a sangrar por la nariz y Tyene le da un pañuelo. Ellaria se limpia, tira el pañuelo al mar y bebe el antídoto.
		Jon le cuenta a Sam el ataque del Rey de la Noche en Casa Austera, le habla de su ejército inmenso y que han perdido el vidriagón. Sam se pregunta cuántas espadas de acero valyrio quedarán en los Siete Reinos.
	Profetas y videntes	Melisandre mira complacida cómo, tras el sacrificio de Shireen, el hielo se está derritiendo. Le asegura a Stannis que el camino está despejado y que tomará Invernalía.
		Cuando informan a Stannis de que todos los mercenarios han desertado y se han llevado todos los caballos, Stannis mira a Melisandre, exigiendo una explicación. Melisandre cierra los ojos, abatida. Melisandre abandona el campamento de Stannis sin decir nada. Cuando Davos está intentando convencer a Jon para que los salvajes se unan a Stannis, llega Melisandre, alicaída. Davos le pregunta qué ha pasado, pero ella guarda silencio y se muestra abatida.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Cuando Cersei llega a la Fortaleza Roja, Qyburn le presenta a la Montaña como el miembro más reciente de la guardia real. Le dice que no habla porque ha jurado hacer voto de silencio hasta que todos los enemigos de Cersei hayan sido destruidos.

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 34. Temas del mito en temporada 6

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Thorne toca a la puerta y asegura a Davos que nadie más tiene que morir, que amnistiará a todos los hermanos que depongan las armas y a él le dará comida y un caballo para marcharse. Davos afirma que lo debatirán, para ganar tiempo, pero cuando de vuelve hacia los <i>cuervos</i> leales a Jon, les advierte que si abren esa puerta los matarán a todos. Davos confiesa que su única esperanza es Melisandre
	Gigantes, monstruos y serpientes	Fantasma llora y araña la puerta, por lo que Davos sospecha, se asoma y, al descubrir a Jon, baja corriendo al patio
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Encerrados con el cadáver de Jon y el resto de la Guardia de la Noche en la puerta, Ed afronta que morirán esa noche, pero defiende que hará todo lo posible por llevarse a Thorne con él. Davos apunta que hay que luchar, pero no necesariamente que morir. Davos envía a Ed a buscar a los salvajes para luchar con ellos, pues también le deben la vida a Jon.
		Roose sabe que necesitan ganarse a las demás casas norteanas para enfrentarse a los Lannister, y también sabe que no lo lograrán sin Sansa Stark. Cuando Roose lo reprende por haberla perdido, Ramsay aprieta los dientes y asegura que ha mandado a sus mejores perros tras el rastro de Sansa.
		Theon y Sansa huyen por la nieve. Theon convence a Sansa para cruzar a pie un río, con el fin de despistar a los perros.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Sansa está congelándose y apenas puede andar. Se esconden bajo un árbol y, de repente, oyen a los perros. Theon le advierte que se quede ahí mientras él sale a despistarlos. Sansa no quiere quedarse sola y alega que no sobrevivirá sin él, pero Theon le aconseja ir hacia el norte a buscar a Jon, que es lord comandante de la Guardia de la Noche. Aunque intenta despistarlos, los perros encuentran el rastro de Sansa.
		Cuando los hombres de Ramsay están a punto de capturar a Sansa, llega Brienne al rescate y acaba con todos ellos. Una vez los ha, Brienne se arrodilla frente a Sansa y vuelve a ofrecerle sus servicios. Sansa mira a Theon, que asiente, y acepta a Brienne como su espada juramentada. Brienne está feliz de poder cumplir su juramento.
		Cuando Tyrion y Varys pasean comentando los problemas de gobierno que tiene Meereen, la Araña apunta que ya ha enviado a sus pajaritos a averiguar quiénes son los Hijos de la Arpía y quién los financia.
		Daario y Jorah rastrean a Daenerys y encuentran los huesos de un carnero, derretidos por Drogon. Ven el rastro de la horda dothraki, Jorah encuentra el anillo de Daenerys, y deducen que la habrán llevado a Vaes Dothrak.
	Competición	La Niña Abandonada le lanza una vara y empieza a golpearla con otra, mientras Arya no consigue

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		esquivar ningún golpe. La Niña Abandonada le propina una paliza y, cuando termina, se despide de ella hasta el día siguiente.
	Castigo por impiedad	Margaery exige a la septa Unella ver a Loras, pero ésta le pega y la insta a confesar. Cuando el Gorrión Supremo entra para contarle que Tommen la echa de menos y apuntar que el amor entre hombre y mujer es sagrado, ella insiste en que no tiene nada que confesar. El Gorrión Supremo le pregunta si se considera pura y ella contesta que nadie lo es.
		Arya, ciega, se dedica a pedir limosna en las calles de Braavos.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Roose reprende a Ramsay por haber practicado sus juegos con Sansa y haberla hecho huir, y amenaza con nombrar heredero al hijo que está a punto de alumbrar Walda.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Ramsay vela el cadáver de Myranda y le promete que los responsables pagarán con creces el daño que le han hecho.
	Disputas de familia	Doran pasea por los Jardines del Agua con Ellaria y Tyene. El Maestre Caleotte le entrega un mensaje anunciando la muerte de Myrcella. Antes de que puedan reaccionar, Ellaria y Tyene matan a Doran, Areo y Caleotte, ante la mirada pasiva del resto de

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>guardias, que estaban hastiados del gobierno de Doran.</p> <p>Ellaria dice a Doran que lleva tanto tiempo en esos jardines que no sabe lo que piensa su pueblo de él, que lo odia por ser débil y que nunca volverá a gobernar Dorne un hombre débil (refiriéndose a Trystane).</p> <p>Trystane está en su camarote del barco, pintando piedras con ojos para el funeral de Myrcella. Obara y Nym entran en el camarote para matarlo. Trystane en un principio rehúsa enfrentarse a ellas, pues son familia y no quiere dañarlas. Ante la insistencia de las chicas, Trystane elige batirse con Nym. Trystane y Nym se ponen en posición de combate, pero antes de que ninguno pueda hacer movimiento alguno, Obara atraviesa la nuca de Trystane con su lanza. Nym se enfada con ella por habérselo quitado.</p>
	Relaciones incestuosas	Jaime anima a Cersei a hacer caso omiso de la profecía. Le recuerda que ellos dos son los únicos que importan y le asegura que se harán con todo. Ambos se abrazan.
	Profetas y videntes	Cersei llora a Myrcella, recuerda que siempre fue buena y admite que eso no lo sacó de ella, pero confiesa que pensaba que si podía haber hecho algo tan bueno, tal vez ella no fuese un monstruo. Cuando Jaime se culpa y dice que le falló, Cersei dice que él no podía hacer nada, que era una profecía y que la bruja se lo advirtió.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Melisandre se queda de piedra al ver el cuerpo de Jon, pues había tenido una visión sobre él, pero Davos le hace notar que está muerto.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Melisandre está atravesando una brutal crisis de fe. Sola en su habitación, contempla su imagen en el espejo mientras se desnuda. Al quitarle el collar, la piedra roja engarzada se ilumina y Melisandre se revela como una anciana decrepita. Melisandre se mira, encogida y gastada, y con tristeza se mete en su cama.
02	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Thorne anuncia a Davos que ha llegado la hora de rendirse; le asegura que no sufrirán daño alguno, pero en realidad tiene a los arqueros apuntando desde el patio.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Un fanfarrón está presumiendo de cómo Cersei se le quedó mirando el pene y relamiéndose durante su penitencia. Cuando va a un callejón a orinar, la Montaña se le acerca por detrás y, sin mediar palabra, lo estampa contra la pared y lo mata.
		Thorne ordena entrar por la fuerza, pero de repente, Wun Wun derriba la puerta sur del castillo, dejando vía libre a los salvajes, que entran con Ed para combatir a los traidores. Thorne ordena combatirlos, pero al ver la fuerza de Wun Wun, la mayoría depone las armas.
		Tyrion teme que los dragones se echen a perder por estar en cautividad y decide bajar a liberarlos él

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		mismo. Cuando se acerca a ellos, los dragones parecen entender que Tyrion es su amigo.
	Competiciones	La Niña Abandonada busca nuevamente a Arya para pelear. Le pregunta cómo se llama y Arya responde “Nadie”, pero la Niña Abandonada afirma que no se lo cree y que ella tampoco. Arya sigue dando palos al aire hasta que Jaqen la detiene.
	Castigo por impiedad	Cersei es recluida en la Fortaleza Roja y no se le permite asistir al funeral de Myrcella, así que vuelve a su habitación, triste.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	<p>El Maestre Wolkan entra para anunciar a Roose que Lady Walda a dado a luz a un niño sano. Ramsay se inquieta ante la noticia, pero trata de disimular. Karstark felicita a Roose, que está visiblemente contento y mira a Ramsay con una mueca sarcástica. Ramsay se aproxima a su padre, lo felicita y lo abraza. Roose le asegura que siempre será su primogénito y Ramsay le agradece el gesto, pero acto seguido lo apuñala. Ramsay ordena a Wolkan llevar ante él a Walda y al bebé, y enviar cuervos a todas las casas norteadas anunciando que Roose Bolton ha muerto, envenenado por sus enemigos.</p> <p>Walda, con su bebé en brazos, se encuentra con Ramsay en el patio. Ramsay coge a su nuevo hermano. Walda le dice que Lord Bolton la ha llamado y le pregunta si lo ha visto, a lo que Ramsay responde que lo siga. Ramsay lleva a Walda a las perreras, la encierra ahí y libera a los canes.</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Walda, preocupada, pregunta nuevamente por Lord Bolton, a lo que Ramsay responde que él es Lord Bolton. Walda suplica, promete que volverá a las Tierras de los Ríos e intenta apelar a su humanidad recordándole que el bebé es su hermano. Ramsay responde que prefiere ser hijo único y le azuza a las bestias, que devoran a ambos, madre e hijo.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Tommen va a ver a Cersei, se disculpa por no haberlo hecho antes y por retenerla ahí. Cersei trata de restarle importancia, pero Tommen insiste en que sí la tiene y se arrepiente de no haber destruido el Septo para liberarla; se lamenta por no ser fuerte, pero afirma que quiere serlo y le pide ayuda para ello. Cersei lo abraza.
	Disputas de familia	Theon se disculpa con Sansa por no poder seguir la marcha con ellos, pues teme que Jon lo mate y sabe que Brienne puede cuidarla mejor que él. Sansa asegura que lo protegerá y lo anima a vestir el negro y conseguir que sus crímenes sean perdonados, pero Theon no quiere ser perdonado.
		Yara informa a su padre de que han perdido el último bastión en el continente. Cuando Balon ordena conquistar más, ella alega que no pueden combatir ejércitos en tierra, sólo en mar. Balon la amenaza con hacer un heredero más dispuesto si ella no obedece.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Balon cruza un inestable puente en una noche de tormenta. El ancho del puente no da para que dos personas lo crucen a la vez, por que Balon, al ver a alguien en el otro extremo, lo apremia a dejar paso a su rey. El otro, que resulta ser su hermano Euron, no se aparta, sino que se acerca a Balon y lo arroja al vacío.
		Durante el entierro de Balon, Aeron oficia la ceremonia mientras el ataúd es llevado por las olas. Yara jura sobre el Trono de Sal que vengará a su padre, pero Aeron le recuerda que el trono no es suyo para jurar sobre él. Cuando Yara alega que Balon hubiera querido que ella le sucediera, Aeron responde secamente que él no podía elegir, pues solo la asamblea puede hacerlo.
	Armas especiales	Gracias al hechizo de Melisandre, Jon revive.
	Profetas y videntes	<p>Bran tiene una visión en la que ve a su padre de niño, entrenando en el patio de armas de Invernalía. Un joven Rodrik Cassel lo entrena, junto a Benjen, cuando Lyanna entra a caballo. También ve a Hodor de pequeño, un niño llamado Wyllis, que jugaba con los chicos Stark y podía hablar.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos saca a Bran de la visión y le advierte que, aunque sean visiones hermosas y quiera quedarse en ellas, es peligroso pasar demasiado tiempo ahí.</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Bran se asoma afuera de la cueva y ve a Meera sentada; le cuenta lo que ha visto y que la guerra se avecina, a lo que ella pregunta que si piensa librarla desde dentro de la cueva.
03	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Arya y Jaqen van hacia la fuente –de donde sacan el agua que dan de beber a la gente para que muera– y él le da un cuenco para que beba, asegurándole que, si realmente no es nadie, no tiene qué temer. Arya bebe y recupera la vista.
	Competiciones	Arya y la Niña Abandonada entrenan con las varas y juegan al <i>juego de los rostros</i> . Poco a poco, Arya aprende a defenderse a ciegas y afirma que quiere incluir a la Niña Abandonada en su lista. Jaqen, satisfecho con el progreso de Arya, vuelve a ofrecerle devolverle los ojos si le dice su nombre, y ella sigue respondiendo que no tiene nombre. Jaqen le dice que lo siga.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Jon Umber visita a Ramsay y lo acusa de haber matado a su padre, pero reconoce que él mismo habría matado al suyo si éste no se hubiera muerto solo.
	Disputas de familia	Aunque intentan echarlos, Jaime apunta que el Lord Comandante de la Guardia Real tradicionalmente tiene una silla en el Consejo Privado. Cersei se jacta de que no los pueden echar y pregunta a Kevan cómo piensa vengar la muerte de Myrcella y el golpe de estado en Dorne. Kevan no reconoce su autoridad y resuelve

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		que, si no pueden echarlos, el Consejo Privado será el que se vaya a otra parte. Mace, Olenna, Pycelle y Kevan se levantan y se van.
	Armas especiales	Cuando el Cuervo de 3 ojos dice que es hora de irse, Bran quiere seguir ahí y grita a Ned, quien parece escucharlo y se gira un momento hacia él.
		Jaqen y Arya van hacia la fuente –de donde sacan el agua que dan de beber a la gente para que muera– y él le da un cuenco para que beba, asegurándole que, si realmente no es nadie, no tiene qué temer. Arya bebe y recupera la vista.
	Profetas y videntes	Cuando Jon revive, Melisandre le pregunta qué vio al otro lado, pero él dice que no vio nada. Melisandre le asegura que ha vuelto por una razón y que Stannis no era el elegido, pero alguien ha de serlo.
		<p>Bran ve en una visión a su padre, de joven, que va con Howland Reed a la Torre de la Alegría a rescatar a Lyanna Stark. Aunque Bran había escuchado la historia cientos de veces, se da cuenta de que la versión que le contaron es distinta, pues su padre no venció a <i>sir</i> Arthur Dayne, sino que Howland Reed lo ensartó por la espalda cuando éste estaba a punto de vencer a Ned.</p> <p>El Cuervo de 3 ojos saca a Bran de la visión, y este le recrimina que no le permita quedarse en las visiones que le importan. El anciano expone que él tampoco quería envejecer en las raíces de un árbol, pero que</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		tenía que esperarlo allí y que ahora Bran debe aprenderlo todo.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Cuando Jaime le pregunta qué le ha hecho exactamente a <i>sir</i> Gregor, porque no le queda claro cómo ha sobrevivido ni en qué estado se encuentra actualmente, Qyburn se limita a responder escuetamente que ha hecho lo necesario y aclara que la Montaña entiende “lo suficiente”.
04	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	El Gorrión Supremo va a ver a Margaery, que está siendo aleccionada, y le cuenta cómo se dio cuenta de sus propios pecados y vio la luz. Después, la lleva a ver a Loras.
		Meñique va a casa de Lord Royce a visitar a Robin Arryn. Aunque Robin está ahí como pupilo, Yohn Royce no consigue instruirlo y resuelve que es un negado. Petyr le regala un halcón y se gana el favor del chico. Mientras Robin está distraído con el ave, Lord Royce acusa a Meñique de haberle engañado diciendo que llevaba a Sansa a Los Dedos, cuando ha sabido que está en Invernalía, casada con Ramsay Bolton. Meñique esgrime que los Bolton los asaltaron e insinúa que fue Royce quien los alertó de sus planes. Cuando Royce se ofende por ser difamado en su propia casa y exige un duelo, Petyr propone que Robin emita su juicio, como Señor del Valle que es. Robin, sin prestarles mucha atención, pregunta a Petyr si deberían hacerle volar por la Puerta de la Luna, pero Petyr le dice que si jura absoluta lealtad, sería un buen

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		aliado. Royce se da cuenta de la situación y se prosterna. Meñique convence a Robin para que ayude a Sansa y ordena a Royce convocar a los caballeros del Valle.
		Bañan a Osha y la llevan ante Ramsay, que está comiendo. Cuando él le pregunta, Osha afirma que solo se quedó con Rickon para venderlo, pero que no le debe lealtad a los Stark en absoluto. Osha intenta seducir a Ramsay para matarlo, pero, antes de que ella pueda coger el cuchillo de la mesa, él le cuenta cómo Theon le contó todo, incluyendo cómo ella ayudó a los chicos a escapar de Invernia y la apuñala en el cuello.
		Los khals se reúnen en asamblea para decidir qué hacer con Daenerys; cada uno tiene una visión y no se ponen de acuerdo. Daenerys les pregunta si quieren saber su opinión y Moro, ofendido porque una mujer interrumpa, le pregunta si prefiere ser vendida como esclava. Daenerys recuerda que en ese mismo templo predijeron que su hijo sería el Semental que Monta el Mundo y que Drogo prometió cruzar el mar. Moro se

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>ríe de ella y le dice que después el murió porque ella fue tan necia de confiar en una bruja. Daenerys responde que todos ellos son hombres minúsculos, incapaces de liderar a los dothrakis, pero que ella sí es capaz y lo hará. Los khals se burlan de ella y Moro decide entonces que no será una Dosh khaleen, sino que se la turnarán para violarla, después lo harán sus jinetes de sangre, y después de ellos, sus caballos. Daenerys no se deja amedrentar y arroja las antorchas ardiendo al suelo, incendiando el templo. Los khals intentan escapar, pero Jorah y Daario habían bloqueado todas las puertas y asesinado a los centinelas. Todos los khals mueren en el incendio.</p>
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>Cersei va a hablar con Kevan y Olenna, quien le recuerda que no es bien recibida en el Consejo Privado. Jaime responde que Cersei es la madre del rey, y que su hijo le ha confesado que el Gorrión Supremo planea hacer pasar a Margaery por el camino de penitencia. Olenna se niega a permitirlo y Cersei coincide. Jaime recomienda a los Tyrell que traigan a sus huestes, rescaten a Margaery y, a ser posible, maten al Gorrión Supremo. Kevan recuerda que el rey dio orden expresa de no actuar contra la Fe, pero Jaime lo anima a inhibirse para no desobedecer. Kevan advierte que, si falla su plan, desencadenarán una guerra civil y Olenna conviene que mejor los otros que ellos.</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Daario y Jorah entran a Vaes Dothrak de noche. Cuando son sorprendidos por dos dothrakis, intentan hacerse pasar por mercaderes, pero no los convencen. Luchan y Daario, que se había escondido su cuchillo aunque Jorah le había advertido que lo dejase, acaba con ambos.</p> <p>Daenerys pide permiso para ir a orinar y sale del templo a tomar el aire con Ornella. Daario y Jorah cogen a Ornella, pero Daenerys les prohíbe dañarla y les advierte que no saldrían vivos de Vaes Dothrak. Tiene otro plan con el que deben ayudarla.</p>
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	<p>Cuando Jon le dice que no quiere que los salvajes le sirvan y que está harto de luchar, ella le asegura que mientras no recuperen El Norte, no estarán a salvo y que, si no quiere ayudarla, se ocupará de los Bolton ella misma. Sansa le convence de buscar apoyos entre las casas norteadas.</p>
	Disputas de familia	<p>Sansa llega al Castillo Negro. Jon la mira, boquiabierto, y se abrazan.</p> <p>Cuando Sansa se disculpa por cómo lo trató, Jon le quita hierro y la perdona; además le promete que cuidará de ella.</p>
		<p>Theon vuelve a Pyke y Yara le echa en cara que muchos de sus hombres murieron intentando rescatarlo. Theon se disculpa y afirma que Ramsay lo destrozó. Cuando Yara lo acusa de pretender el trono, Theon lo niega y llora hasta que su hermana le ordena</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		parar.
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Sansa se arrepiente de haber abandonado Invernalía y se disculpa por cómo trató a Jon de niños.
	Armas especiales	Los dothrakis se acercan a contemplar el incendio y ven salir a Daenerys, ignífuga, de entre las llamas. Todos los dothrakis se arrodillan ante ella y Daario, que no había visto eso antes, no da crédito.
	Profetas y videntes	Davos pregunta a Melisandre qué hará ahora y ella responde que lo que Jon ordene, pues es el que fue prometido. Davos, desconfiado, le recuerda que hace poco creía que ese era Stannis, pero Melisandre se va sin darle una respuesta.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Sansa acude al encuentro con Meñique, acompañada de Brienne. Cuando él le dice que se alegra de verla ilesa, ya que al saber que había huido temió lo peor, ella responde mordazmente que no está ilesa. Meñique intenta convencerla de su inocencia y le asegura que está dispuesto a hacer lo que sea por compensarla, pero ella no lo cree y le dice que se marche. Antes de irse, le recomienda hacerse con un ejército que le sea leal a ella, y no a Jon.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Gigantes, monstruos y serpientes	Meera ve al Rey de la Noche y su ejército frente a la cueva. El Rey de la Noche se agacha y toca el suelo. Al momento, el suelo se resquebraja y anula el hechizo de protección de la cueva. Los Hijos del Bosque se quedan defendiendo la entrada y la apremian a coger a Bran y huir.
		Meera consigue matar a un Caminante con una lanza de vidriagón, pero hay millares de muertos persiguiéndoles. Hoja decide sacrificarse para que los chicos ganen tiempo: se deja atrapar y cuando está rodeada de espectros desgarrándola, se inmola acabando con muchos de ellos.
		El Rey de la Noche avanza por la cueva y mata al Cuervo de 3 ojos.
		Verano se queda atacando a los espectros y muere.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Sansa envía a Brienne a pactar con el Pez Negro para que apoye su pretensión sobre Invernalía. Brienne no quiere dejarla sola, pero su juramento la obliga a obedecerla. Brienne parte con Podrick hacia Aguasdulces.
		Jaqen le entrega a Arya un veneno para matar a la actriz Lady Crane. Le advierte que esa es su segunda oportunidad y que no habrá una tercera.
		Arya va entre bastidores y averigua que Lady Crane es la única que bebe ron.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Arya le comunica a Jaqen su plan de envenenar el ron y lamenta que Lady Crane parezca una mujer decente. Jaqen cuestiona si sólo los indecentes mueren y Arya le pregunta quién quiere su muerte, adivinando que es la actriz joven porque ansía su papel. Jaqen sentencia que los sirvientes no hacen preguntas.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Los Hombres del Hierro están reunidos en la asamblea de sucesión. Ahora que Theon ha regresado, no todos apoyan a Yara, por ser mujer, pero Theon se mantiene fiel a su hermana. Euron irrumpe para reclamar el trono y afirma que pagó el precio del hierro por él, reconociendo que mató a Balon peleando. Cuando Euron promete construir una enorme flota y ofrecérsela a Daenerys para conquistar Poniente como su esposa, la asamblea lo vota a él.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Cuando Davos duda que las casas norteñas los apoyen, por no ser Jon un Stark, Sansa le responde que ella sí que es una Stark, aunque se apresura a añadir que Jon es tan hijo de Ned como Ramsay lo es de Roose. Sansa propone que pidan ayuda al Pez Negro, pero miente sobre cómo ha descubierto que éste tiene a su ejército en Aguasdulces.
	Disputas de familia	Después de recibir su corona, Euron quiere matar a sus sobrinos. Cuando descubre que han huido, ordena a sus hombres a construir 1.000 naves.
	Armas especiales	Bran despierta y, agitado, grita que el Rey de la Noche lo ha visto, pero el Cuervo de 3 ojos matiza que lo ha tocado –Bran tiene la señal en el brazo– y que ahora

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		lleva su marca, por lo que podrá entrar en la cueva y venir a por él.
		Los Hijos del Bosque lanzan bolas de fuego y encienden un círculo de fuego alrededor de la entrada, pero el Rey de la Noche pasa sobre el fuego, que se extingue a su paso para después volver a encenderse. Los Caminantes consiguen pasar sobre la línea de fuego, pero los espectros no.
	Profetas y videntes	<p>Bran descubre que los Caminantes Blancos fueron creados por los Hijos del Bosque, introduciendo una hoja de vidriagón en el corazón de un hombre.</p> <p>Bran aprovecha que todos duermen para acercarse a tocar las raíces del árbol y tener más visiones.</p> <p>Bran ve el gran arciano, todo nevado, y al ejército de los muertos frente a él. Bran pasea entre las filas de espectros y se acerca al Rey de la Noche. El Rey de la Noche lo mira, lo ve, y todos los espectros se vuelven hacia Bran –hasta ahora, en sus visiones no podían verle–. El Rey de la Noche lo agarra del brazo. Bran grita.</p> <p>Mientras Hodor y Meera preparan las cosas para partir, El Cuervo de 3 ojos le advierte a Bran que no está preparado, pero que ha llegado el momento de que se convierta en él, y empieza a mostrarle visiones.</p> <p>Bran ve el día en que Ned dejaba Invernalia para irse al Nido de Águilas como pupilo de Jon Arryn. Dentro</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		de la visión, Bran puede oír la voz de Meera gritando que despierte y que necesitan a Hodor. El Cuervo de 3 ojos le recomienda hacerle caso a la chica, así que Bran usa a Wyllis, que está en el patio de Invernalía en su visión, para meterse dentro del Hodor real.
		Cuando Kinvara afirma que Daenerys es la que fue prometida, Varys interviene para apuntar que, hace poco, Stannis era el que fue prometido según otra de sus sacerdotisas y que, sin embargo, murió en Invernalía. Kinvara le habla entonces a Varys sobre la mutilación que sufrió cuando era un niño, y sobre el nombre que dijo la voz que oyó salir de las llamas. Varys enmudece.
	Alma externa o prenda de vida	<p>Bran oye a Meera pedirle ayuda desde la visión que está teniendo. Como ve a Wyllis en ella, se introduce en el Hodor real a través del Wyllis de la visión y hace que Hodor tire del trineo.</p> <p>La voz de Meera retumba en la visión de Bran y a Wyllis le da un ataque y cae al suelo. Nadie sabe lo que le pasa, pero Wyllis solo repite “Aguanta el portón” hasta que se convierte en un grito entrecortado e ininteligible, “Hodor”. Bran queda consternado por la escena.</p> <p>Meera consigue huir tirando del trineo, mientras Hodor aguanta el portón y muere a manos de los espectros.</p>
	Metamorfosis	Cuando el Rey de la Noche lo mata en la cueva, el Cuervo de 3 ojos se desintegra en la visión de Bran y le comunica que ha llegado la hora de que le deje ir.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Bran se convierte en el Cuervo de 3 ojos.
06	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	<p>Cuando Tommen va a verla, Margaery le asegura que no ha sufrido daño y lo convence de que el Gorrión Supremo es una gran persona y de que los dioses tienen un plan para cada uno.</p> <p>Cuando Jaime y el ejército Tyrell se preparan para un enfrentamiento armado, el Gorrión Supremo anuncia que Margaery no tendrá que hacer la penitencia.</p> <p>Tommen anuncia una alianza con el Gorrión Supremo y defiende que la Corona y la Fe son los pilares que sostienen el mundo. Su Guardia Real ahora llevan la estrella de 7 puntas en sus corazas.</p>
		Sam y Elí se dirigen a Colina Cuerno. Sam le advierte que no revela a su familia que es salvaje, pues su padre los odia. Además, le aconseja decir que el pequeño Sam es su hijo, para que su familia lo acoja y lo eduque
		Arya desentierra su espada y va a dormir a una habitación secreta.
	Metamorfosis	Bran reconoce al hombre que les ha ayudado a escapar: es su tío Benjen. Benjen les cuenta que es mitad Caminante pero que no llegó a completar su transformación porque los Hijos del Bosque le clavaron vidriagón en el corazón, así que aún lucha por los vivos.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Benjen le dice a Bran que ahora él es el Cuervo de 3 ojos y que debe estar preparado cuando el Rey de la Noche llegue.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cersei asegura a Jaime que puede irse tranquilo, ya que ella cuenta con la Montaña para protegerla y para librar su juicio por combate.
		Meera llora y dice que lo siente, mientras los espectros corren hacia ellos, pero Benjen sale de la nada, combate a los espectros, monta a Bran y Meera en su caballo, y huye con ellos.
		De vuelta hacia Meereen con su khalasar, Daenerys percibe algo y se adelanta sola. Daario espera con los dothrakis y de repente ven a Daenerys aparecer, montada en Drogon
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Por sus muchos años de servicio, Tommen envía a Jaime a comandar las huestes de los Lannister y recuperar Aguasdulces para la casa Frey.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jaime le cuenta lo sucedido a Cersei y se niega a recuperar Aguasdulces, afirmando que, en su lugar, reunirá a los mejores asesinos y matará al Gorrión Supremo por haberles robado a su hijo. Cersei le advierte que no saldría vivo de ese enfrentamiento y lo alienta a comandar ese pequeño ejército y demostrar a quién deben lealtad los hombres.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Arya envenena el ron de Lady Crane mientras los actores están saludando al público al final de la representación, pero cuando la actriz va a beberse su ron, Arya se lo tira al suelo y le advierte que no se fie de Bianca, pues desea su muerte. Todos se quedan callados y Arya desaparece. La Niña Abandonada, que estaba también entre bambalinas, comprueba que Arya no ha cumplido su misión, de modo que le pide permiso a Jaqen para matarla y éste lo autoriza.
	Castigo por impiedad	Tommen destituye a Jaime como Lord Comandante de la Guardia Real, como castigo por haber atacado al Gorrión Supremo y, por ende, a la Fe. Jaime le pide que no lo haga y se asegura que no tiene por qué obedecerle, pero Tommen alega que ha de responder ante los dioses.
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	Lady Crane recita su monólogo mientras Bianca, entre bastidores, repite sus líneas.
	Disputas de familia	Sam cuenta a su familia que el Lord Comandante de la Guardia de la Noche lo envía a la Ciudadela para que se gane su cadena de maestro. Aunque a su madre le parece que es un honor, su padre discrepa, y considera que no debería seguir con la nariz hundida entre libros, sino haciéndose un hombre. Cuando Randyll lamenta que la Guardia de la Noche no lo haya endurecido, Elí sale en su defensa arguyendo que mató a un Caminante Blanco cuando bajaban al Castillo Negro.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		A Randyll le suena sospechoso, descubre que Elí es una salvaje y monta en cólera, tomándoselo como un insulto. Cuando está a punto de retirarle la invitación a su casa, Melessa se levanta, furiosa con su marido, dice que se le ha quitado el apetito y se lleva a Talla y a Elí. Randyll dice a Sam que, para complacer a Melessa, criará al bastardo y permitirá a Elí trabajar en las cocinas, pero le advierte que él se irá al día siguiente y nunca regresará a esa casa.
	Relaciones incestuosas	Jaime no quiere dejar a Cersei, ni a Tommen en manos de los fanáticos, pero ella le convence para demostrar su valía como comandante y asegurarse la lealtad de los soldados. Cersei y Jaime tienen relaciones.
	Armas especiales	Antes de dejar Colina Cuerno, Sam roba la espada de acero valyrio de su familia, Veneno de Corazón.
	Profetas y videntes	Meera arrastra el trineo de Bran por la nieve, mientras éste sigue teniendo visiones: el nacimiento de los dragones de Daenerys; cómo el Rey de la Noche convirtió al hijo de Craster en un Caminante Blanco; cómo le cortaron la cabeza a Ned Stark en Desembarco del Rey; un dragón sobrevolando Desembarco del Rey; cuervos volando; los piromantes fabricando <i>fuego valyrio</i> ; el Rey Loco gritando que los quemen a todos; un almacén de <i>fuego valyrio</i> explotando; Jaime desenvainando su espada contra Aerys; el joven Ned preguntando por su hermana, Lyanna; Jaime ensartando a Aerys por la espalda; Roose Bolton apuñalando a Robb Stark; cuervo

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		volando; Robb cayendo muerto; los Hijos del Bosque clavando el vidriagón en el pecho, aún humano, del Rey de la Noche; el Caminante enfrentándose a Jon en casa Austera; el ejército de los espectros en la nieve.
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	El Gorrión Supremo encuentra a Margaery en la capilla, leyendo <i>La Estrella de Siete Puntas</i> . Le comenta que Tommen ha manifestado preocupación porque Margaery no ha vuelto a su lecho después de haber estado prisionera y ella responde que, desde que ha abrazado la fe, ya no siente deseo. El Gorrión Supremo le recuerda que no tiene que sentir deseo, solo tener paciencia, y que es su deber para con su marido y para con el reino. Ella asiente y se muestra dócil y agradecida, él añade que reza por el alma de Olenna, para que emprenda el camino que está recorriendo Margaery.
		Margaery dice a Olenna que Loras debe confesar y unirse a la Fe para ser liberado, pero Olenna no está dispuesta, ya que Loras es el futuro de Altojardín; además, quiere llevarse a Margaery también de vuelta. Margaery afirma que se quedará con su esposo, que es su lugar, pero la insta a abandonar la capital. La coge de las manos y, discretamente, le introduce un papel en el puño. Olenna entiende que su nieta está actuando y decide seguirle la corriente y despedirse; Margaery contiene el llanto y disimula. A solas, Olenna mira el papel que la había dado Margaery: la rosa de los Tyrell.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Sansa alerta a Jon de que necesitan más hombres, pero Jon quiere atacar cuanto antes, aunque estén en minoría. Cuando Jon se marcha, dispuesto a atacar sin esperar a lograr más apoyos, Sansa se fija en el maestro de la Isla del Oso con un cuervo. Sansa escribe un rollo de cuervo.
		Arya compra un pasaje de barco que parte al día siguiente hacia Poniente. Pasea por el puente cuando la Niña Abandonada, disfrazada de anciana, se le acerca y la apuñala. Arya se defiende y se tira al canal. La Niña Abandonada se asoma, pero no hay rastros de Arya en el agua, de modo que se va. Arya sale del agua y camina por la calle, dejando un rastro de sangre.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cuando Lyanna Mormont se niega a perder hombres en una causa ajena, Davos la convence de que la auténtica guerra será contra los Caminantes Blancos.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Lothar Frey y Walder el Negro amenazan con matar a Edmure, pero el Pez Negro se niega a rendir el castillo. Jaime le dice a los Frey que son unos necios por lanzar amenazas que no pueden cumplir y les informa de que el asedio queda ahora bajo su mando. Jaime ordena que bañen y alimenten a Edmure, y envía a Bronn a llamar al Pez Negro a parlamentar. Jaime se reúne a parlamentar con el Pez Negro, pero éste no está dispuesto a rendir Aguasdulces; ese castillo es su hogar y no le importa morir en él, igual que no le importa qué destino corra Edmure.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Jon y Sansa buscan apoyos para combatir a Ramsay y consiguen el favor de los salvajes y de Lyanna Mormont, pero no de las demás casas norteñas. Sansa quiere conseguir más hombres, pero Jon opta por atacar cuando antes, para no ser atrapado por la nieve.
	Disputas de familia	Yara sabe que Euron los perseguirá, por lo que quiere navegar hasta Meereen a pactar con Daenerys. Yara pide a Theon que se recomponga y luche con ella.
	Metamorfosis	La Niña Abandonada se disfraza de anciana para acercarse a Arya y apuñalarla.
08	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Tommen –a instancias del Gorrión Supremo– proclama que, a partir de ese momento, queda prohibido el juicio por combate, y será sustituido por un tribunal formado por 7 septones.
		Cuando Cersei escucha a Tommen proclamar la prohibición de los juicios por combate, entiende que no tendrá ninguna oportunidad en el juicio. Qyburn le susurra que ha estado averiguando y que el viejo rumor del que le habló no era sólo un rumor, sino mucho más.
		Después de ser cuidada por Lady Crane, Arya despierta en el camerino para encontrar a la actriz con el cuello roto, muerta al caer de un banquillo por obra de la Niña Abandonada. La Niña Abandonada dice que se ha prometido un nuevo nombre –el de Arya– al Dios de Muchos Rostros, y ambas se enzarzan en una persecución por toda la ciudad.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Arya tiene una mala caída, reabriéndose la herida y dejando un rastro de sangre. La Niña Abandonada sigue este rastro hasta la habitación secreta de Arya, donde ésta saca su espada y corta la vela, dejando la habitación a oscuras y acabando con su contrincante.
	Metamorfosis	Jaen ve un rastro de sangre y lo sigue, llegando hasta el rostro de la Niña Abandonada, que ha sido colocado junto a los otros del salón. Arya los sorprende por la espalda, blandiendo su espada. Jaen admite que la mandó a matarla, pero observa que Arya es la que ha sobrevivido y se muestra orgulloso, reconociendo que por fin se ha convertido en <i>Nadie</i> . Arya no acoge las felicitaciones con demasiado entusiasmo y apunta que es Arya Stark y que vuelve a casa, mientras le lanza una mirada desafiante. Jaen sonríe y asiente; Arya se va.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cuando los <i>gorriones</i> se lanzan a por Cersei, la Montaña se interpone, levanta a uno del suelo, sosteniéndole por el cuello, y le arranca la mandíbula. El resto de militantes se acobardan y se marchan.
		Tyrion, Gusano Gris y Missandei están en la Gran Pirámide durante el ataque de los amos a Meereen cuando oyen un ruido fuera: es Daenerys, que llega montada en Drogon y entra por el balcón.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jaime convence a Edmure de que rinda el castillo. Aunque el Pez Negro no quiere dejarle entrar, sus hombres consideran que Edmure es el Señor de Aguasdulces y a quien deben obedecer.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Cuando bajan las puertas y entra, Edmure ordena que depongan las armas y entreguen el castillo; así como encontrar al Pez Negro, encadenarlo y entregárselo a los Frey. Su banderizo da las órdenes pertinentes y obedece, pero lo mira con asco.</p>
		<p>Cuelgan en el castillo los blasones de las casas Lannister y Frey (en este orden); han recuperado el castillo. Un soldado informa a Jaime de que han encontrado al Pez Negro y, cuando éste ordena que se lo traigan, el soldado le cuenta que murió luchando.</p>
		<p>Brienne y Podrick llegan a Aguasdulces y descubren que está asediada por los Frey y los Lannister. Brienne se presenta y pide a uno de los soldados que informe a Jaime de que viene a parlamentar y que tiene su espada.</p> <p>Solos en la tienda, Jaime se muestra sorprendido y orgulloso de que Brienne consiguiese encontrar a Sansa, pues la creía muerta. Brienne intenta devolverle la espada, ya que ha cumplido su misión, pero él le dice que es un regalo. Brienne convence a Jaime para dejarla intentar convencer al Pez Negro de que rinda el castillo a cambio de tener salvoconducto para ir al norte a luchar por Sansa y, antes de irse, le recuerda que el honor le obligaría a luchar por el Pez Negro –la sangre de Sansa– en caso de enfrentamiento. Jaime</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>dice que espera que no lleguen a eso y ambos mantienen una intensa mirada.</p> <p>El Pez Negro desconfía de Brienne en un principio, aunque ella consigue convencerlo de que viene de parte de Sansa. Brynden reconoce que Sansa ha escrito la carta y entiende que quiera recuperar su hogar, pero confiesa que no tienen bastantes hombres para reconquistar Invernalía y afirma que Aguasdulces es su hogar y piensa seguir defendiéndolo. Brienne ordena a Podrick enviar un cuervo a Sansa con la negativa de su tío.</p> <p>Brynden lleva a Brienne y Podrick a una barca para que puedan escapar antes de que tomen el castillo. Brienne intenta convencerlo para que los acompañe y ayude a Sansa, pero él reconoce que ya huyó de la Boda Roja y que no piensa volver a hacerlo. Cuando se oye a los soldados acercarse, les obliga a partir y él se queda a luchar.</p>
		<p>Aunque el Perro no se muestra muy convencido de unirse a la Hermandad Sin Estandartes, Beric le advierte que los Caminantes Blancos vendrán muy pronto a matarlos a todos y que es su oportunidad de redimirse.</p>
		<p>Varys se despide de Tyrion y parte a buscar una flota y aliados en Poniente.</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Relaciones incestuosas	Cuando Edmure intenta negarse a escucharlo, Jaime se impone y le deja claro que él no le importa, ni el hijo de éste, ni nadie en el mundo; sólo Cersei. Jaime tiene que reconquistar Aguasdulces para volver con ella y hará todo lo que sea preciso para ello, como si tiene que arrojar al hijo de Edmure con una catapulta.
	Disputas de familia	Cuando Edmure da orden de abrir las puertas del castillo, Brynden se niega, alegando que el que habla es su sobrino, pero por orden de Jaime. Cuando entra, Edmure da orden de capturar y entregar al Pez Negro a los Lannister.
09	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Cuando Jon llega al campo de batalla, Ramsay saca a Rickon y lo obliga a correr hacia Jon mientras le dispara con su arco. Jon coge el caballo y sale galopando hacia Rickon, mientras el chico corre hacia él y Ramsay falla todos los disparos. Jon está a punto de coger a Rickon, cuando una flecha lo atraviesa y lo mata. Enfurecido, Jon cabalga, solo, a por Ramsay. Al ver que Jon se adelanta solo, Davos debe abandonar el plan que tenían y ordena al ejército cargar, para no dejar a Jon solo.
		Jon y sus hombres estaban a punto de perder la batalla, rodeados por soldados de Ramsay, cuando Sansa y Meñique llegan con los caballeros del Valle y ganan la batalla.
	Gigantes, monstruos y	Wun Wun empieza a destrozar la puerta de Invernalía y, aunque lo abaten a flechazos, consigue abrirla y caer

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	serpientes	de rodillas en el patio. Jon y Tormund le siguen, pero cuando Jon va a tocar a Wun Wun, Ramsay le dispara en un ojo y lo remata.
		Daenerys monta a Drogon y se lanza a incendiar la flota de los amos junto a Viserion y Rhaegal.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Jon, Sansa y Ramsay se encuentran para parlamentar. Jon le ofrece a Ramsay batirse con él y evitar la muerte de muchos hombres, Ramsay se ríe, pero no logra disimular que se siente ofendido cuando Jon lo acusa de sacrificar a sus hombres por no ser capaz de luchar él.
	Competiciones	Cuando Ramsay afirma haber reconsiderado lo del combate singular y empieza a disparar a Jon con su arco, éste coge un escudo y empieza a avanzar hacia él, esquivando sus flechas. Jon consigue alcanzarlo y derribarlo para, una vez en el suelo, golpearle con los puños, colérico. Jon está a punto de matar a Ramsay a golpes, pero se detiene al ver a Sansa.
	Muerte, o intento de muerte, del propio hijo	Davos pasea solo hasta encontrar los restos de la hoguera en la que murió Shireen y su ciervo de madera en la nieve. Ya está amaneciendo.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Los estandartes de los Bolton son retirados y en su lugar ponen los de la casa Stark.

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	A solas tras planear la estrategia, Sansa echa en cara a Jon que no le haya pedido consejo, teniendo en cuenta que, de los que están ahí es la única que ha vivido con Ramsay y la que mejor lo conoce. Jon se disculpa y admite que debería hacerle preguntado. Sansa le advierte que no recuperarán a Rickon y que Ramsay no va a caer en su trampa porque es mejor manipulando de lo que es Jon. Sansa no sabe de guerra, pero le aconseja no hacer lo que Ramsay quiera que haga. Cuando Jon se ríe de lo obvio del consejo, Sansa dice que no lo es tanto y que, si le hubiese preguntado antes, le habría aconsejado no atacar Invernia hasta tener más hombres. Sansa le advierte a Jon que no piensa volver viva con Ramsay y, aunque él promete protegerla, ella le espeta que nadie puede proteger a nadie.
	Profetas y videntes	Jon prohíbe a Melisandre que lo resucite si cae, pero ella responde que solo sirve al Señor de Luz y que interpreta sus señales lo mejor que sabe, aunque admite no saber por qué lo trajo de vuelta.
		Melisandre sonríe, complacida, al ver cómo caen los estandartes de los Bolton para dejar paso a los del lobo.
10	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Todos se preparan para el juicio y se congregan en el septo, menos Cersei y Tommen, al que la Montaña retiene en sus aposentos. Tiene lugar el juicio de Loras, pero Cersei sigue sin

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>personarse. Cuando Margaery hace esta observación, el Gorrión Supremo envía a Lancel a buscarla.</p> <p>Lancel se fija en Arthur, que sale corriendo de forma sospechosa, y decide seguirlo, cayendo en su trampa. Arthur lo ataca por la espalda y lo deja sin poder andar, arrastrándose por las galerías subterráneas. Lancel se da cuenta de que está en un almacén de <i>fuego valyrio</i> e intenta impedir que explote, pero no lo consigue.</p> <p>Cersei mira desde su balcón cómo el Gran Septo de Baelor vuelva por los aires.</p>
		<p>Pycelle se dirige también al septo cuando Frances le susurra algo al oído y lo conduce hasta una cámara donde es asesinado por varios pajaritos.</p> <p>Margaery intenta alertar al Gorrión Supremo, que no la cree y la trata con condescendencia.</p>
	Metamorfosis	<p>Durante el festín que ofrece Walder Frey, para celebrar su victoria sobre Aguasdulces, Arya se disfraza de sirvienta y atiende a los invitados, sonriendo a Jaime.</p> <p>Caracterizada de sirvienta, se acerca más tarde a Walder Frey, a solas, y lo mata.</p>
	Muerte accidental de un pariente	<p>Tommen ve la explosión del septo desde su ventana y, conmocionado por la explosión del septo, se quita la corona y se arroja al vacío por la ventana.</p>

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Cersei contempla el cadáver de Tommen y ordena que lo incineren y esparzan sus cenizas donde estuvo antes el septo. A diferencia de con Joffrey y Myrcella, no se muestra muy afligida por la muerte de Tommen.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Jon congrega a las casas norteñas para pedirles que se alíen en la lucha contra los Caminantes Blancos. Aunque hay quienes no quieren luchar junto a los salvajes, Jon intenta hacerles ver que todos son humanos, mientras que el enemigo real, no lo es.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Varys se encuentra en Dorne con Olenna Tyrell, Ellaria y las Serpientes de Arena. Las dornienses están dispuestas a aliarse con Daenerys, y convencen a Olenna para que haga lo mismo y obtenga venganza, ya que toda su casa ha sido destruida.
		Daenerys encomienda a Daario y a los Segundos Hijos la conservación de la paz en Meereen, pues necesita buscar aliados en Poniente, seguramente mediante un matrimonio, y no puede llevar consigo un amante. Daario intenta convencerla y le manifiesta su amor, pero ella no cede.
		Daenerys nombra a Tyrion su Mano.
	Castigo por impiedad	Da comienza el juicio de Loras, pero éste anuncia que no habrá necesidad de juicio, ya que confiesa todos sus pecados y abandona el apellido Tyrell para unirse a los <i>gorriones</i> . Varios militantes de la Fe agarran a Loras mientras le hacen la marca de la estrella de siete puntas en la frente.
	Muerte, o	Jon está con Melisandre cuando Davos entra a

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	intento de muerte, del propio hijo	confrontarla y le arroja el ciervo de madera. Melisandre confiesa que sacrificaron a Shireen en la hoguera.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	En la visión de Bran, Lyanna le entrega el bebé a Ned, que había ido a rescatarla, y le pide que le prometa que lo protegerá de Robert.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Arya, disfrazada de sirvienta, lleva un pastel de carne a Lord Frey. Cuando éste pregunta por sus hijos, ella le dice que ya están ahí; Walder no lo entiende, y Arya vuelve a insistir en que ya están ahí, señalando al pastel. Lord Walder levanta la masa del pastel y se da cuenta de que está hecho con los cuerpos de sus hijos. Arya se quita el rostro de sirvienta y acaba con Walder Frey.
	Disputas de familia	Cuando Meñique intenta besarla, Sansa lo evita, pues ya no se fía de él. Meñique intenta ponerla contra Jon y azuizarla para que reclame Invernalía para sí. Jon reconoce que Sansa ganó la batalla y que merece ser la Señora de Invernalía, pero le advierte que deben confiar el uno en el otro porque ya tienen bastantes enemigos fuera como para luchar entre ellos. Petyr le confiesa a Sansa que anhela el Trono de

TEMPORADA 6		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Hierro, y a ella a su lado cuando lo consiga. Intenta besarla, pero Sansa lo esquiva. Meñique intenta ponerla en contra de Jon, asegurando que ella es el futuro de la casa Stark y que no deberían respaldar a Jon.</p> <p>Cuando todos los señores proclaman a Jon Rey en El Norte, Sansa sonríe, hasta que se da cuenta de cómo la está mirando Meñique.</p>
	Relaciones incestuosas	Cersei le confiesa a la septa Unella que se acuesta con Jaime porque le da placer sentirlo dentro de ella, y que miente sobre lo que hacen porque le da placer que sus hijos estén a salvo.
	Fundación de ciudades	Daenerys renombra la Bahía de los Esclavos como “Bahía de los Dragones”.
	Armas especiales	Cersei llena las galerías subterráneas de <i>fuego valyrio</i> y hace saltar por los aires el Gran Septo de Baelor, acabando con todos sus enemigos de un plumazo.
		Benjen revela que el Muro está protegido por hechizos que impiden el paso a los muertos.
	Profetas y videntes	Davos le echa en cara a Melisandre haber lavado el cerebro a Stannis con sus mentiras, pero ella asegura que no mentía, solo que se equivocó.
		Bran ve en una visión que Jon, en realidad, no es hijo de su padre, sino de Lyanna Stark, que murió tras darlo a luz en la Torre de la Alegría, y Rhaegar Targaryen.

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

Tabla 35. Temas del mito en temporada 7

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
01	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Meñique se sonríe viendo cómo se enfrentan Sansa y Jon.
		Petyr intenta engatusar a Sansa y hacer que lo vea como su amigo más leal, pero Sansa no está nada receptiva. Meñique le asegura que quiere que sea feliz y le pregunta qué desea y no tiene aún, insinuando que Sansa no es feliz porque Jon la ha eclipsado ante los señores nortños.
		Sam le roba la llave de la zona prohibida al Archimaestre Ebrose mientras duerme y saca algunos libros.
	Metamorfosis	Arya, disfrazada de Walder Frey, da un festín para todos sus familiares –aquellos que participaron en la Boda Roja– y los envenena.
	Muerte accidental de un pariente	Jaime le recuerda que nunca han hablado del suicidio de Tommen, pero Cersei responde, llena de ira, que Tommen los traicionó a ambos.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Sam insiste en que ha visto a los Caminantes Blancos y en que debe averiguar más sobre ellos. Ebrose lo cree, en primer lugar, porque Sam está totalmente obsesionado con el tema y, en segundo, porque se han encontrado coincidencias al respecto en fuentes inconexas, pero aún así, le prohíbe acceder a la zona restringida de la biblioteca.
	Realización de una tarea o misión de	Euron le ofrece sus naves a Cersei si se casa con él, y afirma que deberían aliarse, ya que todos sus enemigos están en el bando de Daenerys. Cersei lo rechaza en

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	búsqueda	primera instancia y Euron promete que, para ganarse su confianza, regresará a Desembarco del Rey con regalo para ella; un regalo sin precio.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Arya se quita la máscara, revelando su verdadera identidad y le dice a Kitty Frey, a quien no había permitido beber el vino envenenado, que cuando le pregunten qué ha pasado, responda que El Norte no olvida y que el invierno ha llegado a la casa Frey.
		Arya va camino de Desembarco del Rey, cuando se encuentra con un grupo de soldados Lannister que la invitan a comer con ellos. Los soldados son amables con ella y le cuentan que han sido enviados a mantener la paz en Los Gemelos por lo que ha ocurrido con los Frey. Cuando le pregunta a qué va a la capital, Arya responde que va a matar a la reina, pero todos lo interpretan como una broma y ríen.
	Disputas de familia	Sansa y Jon discuten frente a los señores qué hacer con los castillos de los traidores. Cuando Jon le dice que no puede socavarle frente a las otras casas, ella pregunta si es que no puede cuestionar sus decisiones, a lo que Jon responde que claro que puede. Sansa reconoce que se le da bien gobernar, pero le advierte que debería hacerle más caso y no cometer los mismo errores estúpidos que llevaron a Ned y a Robb a la tumba.
	Relaciones incestuosas	Cersei revela a Jaime que Euron va a ofrecerle la Flota de Hierro y acepta casarse con él. Jaime se siente

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		herido al darse cuenta de que Cersei está dispuesta a volver a casarse. Al escuchar la obscena propuesta de Euron, Jaime aguanta el tipo, intentado no mostrarse ofendido, celoso y airado.
	Armas especiales	Sam está en su habitación con Elí, estudiando los libros que ha sacado, cuando descubre que en Rocadragón existe una mina de vidriagón. Sam escribe un cuervo a Jon informándole del descubrimiento.
	Profetas y videntes	Bran ve en una visión al Rey de la Noche avanzando con su ejército.
		Thoros de Myr muestra al Perro una visión en las llamas. En ella, ve el Muro y Guardaoriente del Mar; al ejército de muertos avanzando hacia allí y una montaña que parece una punta de flecha.
02	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Cuando Jon anuncia que deja a Sansa como Señora de Invernalía en su ausencia, Meñique sonríe maliciosamente.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Arya acampa para pasar la noche en el bosque y, de repente, se ve rodeada por una manada de lobos liderada por Nymeria. Arya la reconoce, y la loba a ella. Arya la anima a acompañarla a Invernalía, pero Nymeria se aleja de ella sin más.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Tras recibir el mensaje de Sam, Jon informa a sus banderizos de que ha decidido aceptar la invitación a Rocadragón. Sansa le advierte que es una trampa y Royce coincide con ella. Jon insiste en ir él mismo a

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Rocadragón y deja a Sansa al mando.
		Siguiendo el plan de Tyrion, Daenerys envía a Yara a escoltar a Ellaria y las Serpientes de Arena hasta Lanza del Sol y desde ahí reunir al ejército dorniense y atacar la capital por mar. Olenna, por su parte enviará a las huestes Tyrell por Tierra hasta Desembarco del Rey.
		Euron ataca la flota que Yara, que va junto a Theon, Ellaria y las Serpientes de Arena hacia Lanza del Sol. Matan a Obara y Nym y apresan a Yara, Ellaria y Tyene.
	Disputas de familia	Cuando Jon se empeña en ir él mismo a Rocadragón, Sansa lo acusa de abandonar su hogar y a su pueblo, pero Jon dice que lo deja en buenas manos, las suyas, y que ella es la única Stark de Invernalía. Brienne la mira con orgullo. Sansa mira a Jon y asiente.
		Yara y Euron se enfrentan, pero él consigue apresarla. Theon los ve y Euron lo anima a intentar recuperar a su hermana, pero Theon entra en pánico y se arroja por la borda. Yara se siente traicionada y llora, mientras Euron se ríe como un loco.
	Armas especiales	Qyburn le muestra a Cersei el escorpión que ha construido para derrotar a los dragones y hacen una prueba, atravesando la calavera de Balerion.
		Jon recibe el cuervo de Sam sobre el vidriagón y decide aceptar la invitación de Tyrion y acudir a

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Rocadragón.
		<p>El Archimaestre Ebrose examina a Jorah y le informa de que en un periodo de 6 meses la enfermedad lo habrá convertido en un Hombre de Piedra, aunque tardará años en morir. Sam apunta que Shireen se curó de la psoriagrís, pero Ebrose defiende que no es lo mismo en niños que en adultos y que, en el caso de Jorah, ya está muy extendida. Ebrose concede a Jorah un día más antes de embarcarlo hacia Valyria.</p> <p>Sam ayuda a cargar libros y rollos al Archimaestre Ebrose, que investiga para escribir su libro sobre las guerras subsiguientes a la muerte de Robert I. Sam le cuenta que ha encontrado un libro que habla sobre el tratamiento de la psoriagrís. Ebrose le responde que ese libro lo escribió un maestro que murió, precisamente, de psoriagrís y le advierte que el procedimiento que describe el libro es sumamente peligroso y está prohibido.</p> <p>Cuando Jorah estaba preparado para suicidarse, Sam entra con su carrito y afirma que, en honor a Jeor Mormont, intentará curarlo. El tratamiento es muy doloroso, pero Jorah procura guardar silencio y morder un cinturón, ya que Sam está actuando a escondidas.</p>
	Profetas y videntes	Melisandre llega a Rocadragón y le asegura a Daenerys que ella y Jon tienen un papel en la profecía sobre el príncipe o princesa que traerá el alba tras La

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Larga Noche. Insta a Daenerys a convocar a Jon Nieve a Rocadragón y escuchar lo que él tiene que decir sobre lo que ha visto y lo que le ha pasado.
03	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Olenna, tras beberse el veneno, confiesa a Jaime que ella es la responsable que la muerte de Joffrey y que quiere que Cersei lo sepa.
		Jaime vacía las despensas de Roca Casterly y deja allí un destacamento mínimo, movilizando al grueso de su ejército a Altojardín y engañando a Tyrion, que envía a los Inmaculados a Roca Casterly y los deja en una posición militar inútil. Euron destruye la flota de los Inmaculados, obligándolos a marchar a pie por todo el continente. Jaime conquista Altojardín.
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cuando Jon y Davos ven a uno de los dragones sobrevolándolos, se tiran al suelo, mientras Tyrion y Missandei ni se inmutan.
		Jon pide ayuda a Daenerys para combatir al Rey de la Noche, pero ella no lo considera real y está más preocupada por Cersei.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Euron llega a la capital y recorre las calles, a caballo, con Yara, Ellaria y Tyene atadas y a pie. La gente escupe y grita improperios a las prisioneras mientras vitorea a Euron. Euron entra en el Salón del Trono con su ofrenda y Cersei reconoce que ha demostrado ser el mejor capitán de los 14 mares, por lo que merece una recompensa digna. Euron afirma que solo hay una

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		recompensa que quiera y ella acepta casarse con él, pero cuando acabe la guerra. Cersei anuncia que Euron comandará la flota y Jaime los ejércitos de tierra para derrotar a Daenerys.
	Venganza por matar o seducir a la esposa de un hombre o asesinar a sus hijos	Cersei encadena a Ellaria y Tyene y besa a Tyene, de la misma manera que hizo Ellaria con Myrcella. Cersei condena a Ellaria a pasar el resto de sus días encadenada frente a Tyene y ver cómo su hija se va pudriendo y deshaciendo. Cersei ordena que cambien las antorchas cada poco tiempo, para que la habitación esté bien iluminada y no se pierda ni un detalle; además, advierte a Ellaria que, si se niega a comer, la alimentarán por la fuerza para mantenerla con vida.
	Relaciones incestuosas	<p>Cersei besa a Jaime. Él intenta rechazarla, pero ella insiste y acaban acostándose.</p> <p>Jaime y Cersei duermen cogidos de la mano. Cuando él despierta, se queda contemplando cómo ella duerme. Lllaman a la puerta y Cersei se levanta a abrir. Aunque Jaime le advierte que no lo haga, pues nadie puede verlos así, a Cersei ya no le importa. Cersei hace entrar a Bernadette y le dice que debe cambiar las sábanas, haciendo aún más evidente lo que ha pasado entre ellos.</p> <p>Cuando Olenna afirma que Cersei es un monstruo, Jaime responde que cuando la gente viva en paz en el mundo que ella ha construido, a nadie le importará cómo se ha erigido. Olenna entonces observa que Jaime realmente la ama, pero le advierte que esa será</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		su perdición. Jaime parece que ya se ha dado cuenta de ello, pero no quiere hablar sobre el tema y zanja la conversación
	Armas especiales	Jon se siente prisionero en Rocadragón. Tyrion trata de defender a Daenerys y le sugiere que le haga una petición razonable. Jon le pide que le deje extraer el vidriagón. Daenerys, convencida por Tyrion, se lo permite y pone a su disposición los hombres que necesite para ello.
		El Archimaestre Ebrose no cabe en sí de asombro al comprobar que Jorah está completamente curado de la psoriagris. Después de permitirle marcharse, se queda a solas con Sam y lo reprende por haber llevado a cabo un tratamiento que le prohibió expresamente. No obstante, le reconoce el mérito de haber conseguido curarlo y que Jorah está vivo gracias a él. Acto seguido, manda a Sam a hacer copias de libros y le dice que su recompensa es no ser expulsado inmediatamente.
	Profetas y videntes	Sansa y Bran están junto al árbol corazón. Bran afirma que debe hablar con Jon y Sansa asegura que se va a alegrar muchísimo cuando le vea. Sansa observa que Bran es el último hijo legítimo de Ned y, por tanto, es el Señor de Invernalía. Bran, sin inmutarse, dice que no puede ser el Señor de nada, pues es el Cuervo de 3 ojos. Sansa no sabe qué es eso e intenta que se lo explique. Bran le confiesa que puede verlo todo, en todas partes, pero que debe aprender a ver mejor. Para

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		probar sus poderes, Bran le relata a su hermana su noche de bodas con Ramsay. Sansa se estremece y vuelve a dentro, dejando a Bran junto al árbol.
		Melisandre está en un acantilado, lejos de la vista de Jon y Davos. Varys le pregunta por qué, después de haber insistido en que invitasen a Jon a Rocadragón, no va a recibirlo. Melisandre se limita a responder que ella ya ha hecho su parte: unir el hielo y el fuego. Varys no se queda conforme con esta respuesta, pero Melisandre asegura que su época de susurrar al oído de reyes ha concluido; confiesa haber cometido errores terribles y anuncia que partirá a Volantis. Varys le aconseja no volver a Poniente, pero ella responde que lo hará una vez más, pues debe morir en tierra extrajera.
04	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Meñique intenta ganarse la simpatía de Bran, regalándole la daga con la que trataron de asesinarle y asegurándole que hubiese dado su vida por Catelyn y que ahora está ahí por ella; para proteger a sus hijos. Cuando Bran le pregunta si sabe a quién pertenecía, Meñique niega, pero apunta que esa cuestión desencadenó la Guerra de los Cinco Reyes y convirtió a Bran en lo que es. Baelish asegura que está a su servicio y puede pedirle lo que desee, pero Bran lo interrumpe, le mira a los ojos y repite las palabras que Meñique le dijo a Varys sobre el caos, demostrando su ambición y falta de escrúpulos. A Baelish se le cambia la cara, dándose cuenta de que Bran sabe mucho más

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>de él de lo que creía.</p> <p>Sansa contempla, desde el piso de arriba, cómo Arya y Brienne combaten en el patio. Mientras ella se queda sin palabras al darse cuenta de las habilidades de Arya, Meñique la mira de reojo, con una sonrisa maliciosa.</p>
	Metamorfosis	<p>Meera va a despedirse de Bran, pues él ya no la necesita y cree que es momento de volver con su familia. Bran le contesta con un escueto “gracias” que hace que Meera se indigne, teniendo en cuenta todo lo que ha sacrificado y todos los que han muerto por él.</p> <p>Bran se excusa en que ya no es Bran; dice que recuerda lo que sentí siendo él, pero que ahora también recuerda mucho más. Meera se da cuenta de que Bran murió en la cueva y llora.</p>
	Gigantes, monstruos y serpientes	<p>Daenerys monta a Drogon y, con sus dothrakis, sale al encuentro de la caravana que Jaime escolta hasta la capital. Drogon escupe fuego, quemando vivos a muchos soldados.</p> <p>Jaime ve a Daenerys en tierra, quitándole la flecha a Drogon, y se lanza a por ella para matarla y acabar con la guerra, pero Drogon se interpone. El dragón abre la boca frente a él y, cuando está a punto de escupirle fuego, Bronn se lanza sobre Jaime y lo tira al río, donde el peso de armadura hace que se hunda.</p> <p>Jon muestra a Daenerys unas inscripciones jeroglíficas hechas por los Hijos del Bosque. En ellas se relata cómo éstos se unieron a los Primeros Hombres para luchar contra los Caminantes Blancos.</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Jon la apremia a unirse a él contra los Caminantes, pero Daenerys se resiste a luchar por él hasta que no hincó la rodilla. Jon niega que su pueblo vaya a aceptar esos términos. Daenerys lo apremia a anteponer la supervivencia de su pueblo a su propio orgullo.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jaime, Bronn y los Tarly supervisan la caravana que lleva el botín desde Altojardín a Desembarco del Rey. Jaime disuade a Bronn de reclamar el castillo de Altojardín para sí y Bronn pone en duda que el reinado de Cersei vaya a ser pacífico. Jaime envía a Bronn con los Tarly a presionar a los granjeros remisos para que entreguen la cosecha.
		Brienne ve a los tres hermanos Stark juntos de nuevo y se sonríe. Podrick le dice que cumplió su voto y que Catelyn estaría orgullosa.
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Arya le pregunta a su hermana si mató a Joffrey; Sansa responde que no, pero que ojalá lo hubiese hecho. Arya le habla de su lista. Arya les cuenta a sus hermanos que su plan era ir a Desembarco del Rey y Bran revela que ya lo sabía, porque Cersei está en su lista.
	Disputas de familia	Theon llega a Rocadragón y Jon le advierte que el único motivo por el que no va a matarlo es porque ayudó a Sansa a escapar de Ramsay.
	Armas especiales	Jaime ordena a los arqueros disparar a Drogon, pero las flechas rebotan en su piel, así que envía a Bronn a buscar el escorpión de Qyburn mientras él lucha

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		contra los dothrakis. Bronn consigue herir a Drogon, pero éste se recompone e incendia el escorpión, destruyéndolo.
		Bran le regala a Arya la daga de acero valyrio que le ha dado Meñique.
		Jon pide a Daenerys que la siga al interior de la cueva y le muestra el vidriagón.
	Profetas y videntes	Bran interrumpe a Meñique para recordarle que el caos es una escalera. Estas palabras, las mismas que usó Meñique en la temporada 3 en una conversación con Varys, demuestran que Bran sabe perfectamente quién es Meñique y lo que ha hecho. Baelish enmudece.
		Bran le cuenta a Arya que ahora puede ver muchas cosas.
05	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Jaime revela a Cersei que Olenna confesó ser la responsable de la muerte de Joffrey. Ella en principio no se lo cree, pero Jaime le hace ver que era lógico, pues prefería ver a su nieta casada con Tommen que con Joffrey y, de esa manera, tenía más poder sobre los Siete Reinos.
		<p>Arya espía a Meñique y ve cómo compra información a una campesina y habla en secreto con Glover y Royce.</p> <p>Arya ve cómo el Maestre Wolkan entrega a Meñique un rollo de cuervo, asegurándole que es la única copia de Invernalia, y cómo éste le dice que Lady Stark agradece sus servicios.</p> <p>Arya espera a que Meñique salga de sus aposentos</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>para entrar a buscar dónde ha escondido el rollo de cuervo. Lo encuentra y descubre que es la nota que envió Sansa tras la muerte de Ned. Arya sale de la habitación, llevandoselo, pero Meñique estaba espiándola a su vez a ella.</p>
		<p>Tyrion planea ser introducido por Davos en la capital y hablar con Jaime para que interceda por ellos y consiga que Cersei les de audiencia. Cuando Jon le pide a Daenerys que confíe en él, ella mira a Tyrion, que asiente.</p> <p>Davos introduce a Tyrion, de contrabando, en Desembarco del Rey.</p> <p>Bronn engaña a Jaime para que baje a las mazmorras, diciéndole que van a entrenarse allí, para que se reúna con Tyrion.</p> <p>Tyrion advierte a Jaime que Daenerys ganará la guerra, pero le asegura que está dispuesta a detener las hostilidades si Cersei acepta una petición importante.</p>
	Gigantes, monstruos y serpientes	<p>Bran ve a los Caminantes Blancos, a través de los ojos de una bandada de cuervos. El Rey de la Noche, percatándose, dirige su mirada hacia los pájaros y hace que la bandada se disipe.</p> <p>Aunque Sam intenta convencerlos, los maestros de la Ciudadela no dan crédito a la alerta de Bran.</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Jon ve a Daenerys regresar a Rocadragón montada en Drogon. Cuando aterriza, Drogon se acerca a olisquear a Jon, que se quita el guante para tocarlo. El dragón se deja acariciar y ronronea y Daenerys se sorprende.
		Aunque Tyrion trata de abogar por Randyll y Dickon Tarly, Daenerys los condena a muerte, por negarse a jurarle lealtad, y ambos perecen bajo las llamas de Drogon.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Jon alerta a Daenerys de que Bran ha visto a los Caminantes Blancos avanzando hacia Guardaoriente del Mar y afirma que debe ir. Cuando Daenerys le recuerda que no le ha dado permiso para marcharse, Jon apunta que él es rey, por lo que no necesita su permiso. Atendiendo a sus consejeros, Daenerys acepta capturar un espectro y mostrárselo a Cersei para que sea consciente del peligro al que todos se enfrentan
		Jon llega a Guardaoriente y le cuenta a Tormund su plan para convencer a ambas reinas de la amenaza del Rey de la Noche. Tormund le muestra que tiene cautivos a Dondarrion, Thoros y el Perro y Jon los anima a acompañarlo, reconociendo que todos están en el mismo bando. Toda la expedición sale más allá del Muro, salvo Davos, que se queda en Guardaoriente.
		Davos busca a Gendry en la capital y le pide acompañarlo en la misión. Gendry acepta sin vacilar.

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Disputas de familia	<p>Al saber que Olenna ordenó la muerte de Joffrey, Cersei le echa en cara a Jaime haberle procurado un veneno en lugar de torturarla hasta la muerte. Jaime intenta aplacar su ira explicándole que, sea como fuere, está muerta, al igual que toda su familia. Cersei está dispuesta a luchar contra todos, sin importar el riesgo, mientras que Jaime opta por acabar con la guerra.</p> <p>Cuando Jaime, emocionado por la noticia de va a ser padre –reconocido en este caso–, besa y abraza a Cersei, ella le devuelve el abrazo, pero le advierte que no vuelva a traicionarla –por haberse reunido con Tyrion–. A Jaime se le cambia la cara.</p>
		<p>Royce y Glover están molestos porque Jon haya abandonado El Norte y proponen que gobierne Sansa. Ella defiende a su hermano y los alienta a esperarle. Arya sonríe, orgullosa de que Sansa defienda a Jon. En privado, Sansa se queja a Arya de que le advirtió a Jon que esto pasaría, que no podía irse y confiar en que lo esperasen. Arya responde que la dejó a ella a cargo, defendiendo a Jon.</p> <p>Al entrar en la habitación de Sansa, Arya observa que era la de sus padres y apunta que a Sansa siempre le gustaron las cosas bonitas, pues le hacían sentirse superior. Cuando Arya la acusa de haberse quedado indiferente mientras insultaban a Jon, Sansa responde que solo escuchaba sus quejas, pues es su responsabilidad. Sansa defiende que deben colaborar</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>en lugar de cortar cabezas y Arya la acusa de querer mantener a los señores de su lado, para que la apoyen para gobernar si Jon no regresa. Sansa se ofende y la relación entre ambas se tensa.</p> <p>Cuando se encuentran, Tyrion reconoce que lo sorprendió en la batalla y se adelantó a todos sus movimientos. Jaime le contesta que le amenazó con partirlo en dos si volvía a verlo. Tyrion intenta justificarse y alega que Tywin pensaba condenarlo aún sabiéndolo inocente, pero Jaime no quiere escuchar sus excusas; le interrumpe y le pregunta qué quiere.</p>
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	<p>Arya descubre la carta que envió Sansa tras la muerte de Ned.</p> <p>Aunque aún no comprende la magnitud de su hallazgo, Elí descubre que el Septón Supremo Maynard anuló el matrimonio de Rhaegar Targaryen con Ellia Martell y lo casó con otra en una ceremonia privada.</p>
	Relaciones incestuosas	Cersei revela a Jaime que está embarazada y afirma que dirá a todos que Jaime es el padre. Jaime no cabe en sí de felicidad y se abrazan.
	Armas especiales	Cuando Daenerys le pregunta a Jon qué quiso decir Davos con lo que de ser apuñalado en el corazón, él trata de esquivarla y alega que Davos se entusiasma demasiado.
	Profetas y videntes	Bran ve, a través de unos cuervos, al Rey de la Noche con su ejército de muertos marchando hacia el Muro y ordena a Wolkan enviar cuervos alertando.

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
06	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Cuando Sansa pregunta cómo ha dado Arya con el rollo de cuervo, Meñique responde que deber tener sus métodos. Sansa está preocupada, pero él le asegura que muchos de los señores nortños la prefieren a ella como Señora de Invernia. Cuando Sansa le dice que ya apenas conoce a Arya y que ésta prefiere a Jon, Meñique le sugiere que utilice a Brienne.
	Metamorfosis	Sansa pregunta para qué son los rostros y Arya le cuenta que con ellos puede ser quien quiera, incluso podría suplantarla a ella.
	Muerte accidental de un pariente	Daenerys pierde a uno de su <i>hijos</i> , Viserion, al combatir al Rey de la Noche. Cuando Jon se lamenta por su pérdida, ella le dice que los dragones son los únicos hijos que tendrá.
	Gigantes, monstruos y serpientes	<p>Ven un oso a lo lejos que resulta ser un espectro. Cuando el oso corre hacia ellos, Thoros y Beric lo prenden en llamas con sus espadas flamígeras. Clegane se paraliza al ver al oso en llamas y es incapaz de reaccionar. Thoros lo salva y Jorah acaba con el oso, pero éste ya ha dado una dentellada a Thoros que sabe que va a morir, aunque Beric le selle la herida con fuego.</p> <p>El ejército del Rey de la Noche rodea a la expedición en un lago helado, esperando a que el agua solidifique para atacarlos. Cuando por fin pueden pasar, atacan a la expedición, que está en clara inferioridad, pero llega Daenerys al rescate con sus dragones.</p> <p>El Rey de la Noche mata a Viserion y está a punto de</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		disparar a Drogon también cuando Daenerys huye.
		Daenerys aparece con sus dragones y estos acaban con muchos espectros, escupiéndoles fuego.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	<p>La expedición sale rumbo al norte, desde Guardaoriente del Mar, para dar con un espectro.</p> <p>El Perro reconoce la montaña con forma de punta de flecha que vio en su visión y anuncia que están cerca.</p> <p>Jon y Tormund descubren a un grupo de espectros que avanza en solitario, pero no ven dónde está el resto del ejército. Dejan una hoguera como señuelo y se acerca un Caminante y un grupo de espectros. Capturan a uno y eliminan al resto, pero el espectro capturado empieza a gritar, alertando al resto de su ejército. La expedición huye con el prisionero y envían a Gendry a Guardaoriente para que alerte a Daenerys.</p> <p>La expedición llega hasta un lago helado, con los espectros pisándoles los talones. Corren hasta un montículo y quedan atrapados ahí cuando el hielo se resquebraja por el peso de tantos espectros. El ejército de los muertos los rodea, pero no puede llegar hasta ellos por el anillo de agua que rodea el montículo, de modo que se quedan de pie, esperando a que el hielo vuelva a solidificarse.</p> <p>El Perro está tirando piedras a los espectros. Una de ellas falla y la piedra se queda en la capa de hielo que se ha formado sobre el agua. Los espectros se dan cuenta de que ya pueden pasar y avanzan hacia ellos.</p> <p>Están rodeados en lo alto del montículo cuando</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>aparece Daenerys, con Drogon escupiendo fuego. Daenerys monta a todos en Drogon; Jon está a punto de montarse también, pero se queda luchando. Jon consigue salir del agua y los espectros avanzan hacia él. Jon está congelado y apenas puede moverse, pero aparece Benjen para salvarlo; lo monta en su caballo y le dice que corra, mientras él se queda luchando contra los muertos para ganar tiempo. Tormund, Beric y el Perro meten al espectro, encadenado, en una barca.</p> <p>Daenerys y Jorah están en la torre vigía de Guardaoriente del Mar. Jorah le dice que ya es hora de irse, pero ella insiste en esperar un poco más por si Jon consigue regresar. Suena un cuerno. Jon llega a Guardaoriente del Mar, inconsciente sobre el caballo.</p>
		<p>Gendry corre hasta Guardaoriente del Mar y cae desfallecido ante sus puertas. Davos sale a por él y Gendry le apremia a enviar un cuervo.</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Jon cree que Daenerys es su única esperanza, pero Beric le dice que hay otra: matar al Rey de la Noche.</p> <p>Beric cree que esa puede ser la razón por la que el Señor de Luz lo ha revivido, pero le advierten que tenga cuidado, ya que, sin Thoros, no podrán volver a revivirlo.</p> <p>Jon quiere acabar con el Rey de la Noche pero, al darse cuenta de que éste pretende disparar también a Drogon, apremia a Daenerys a partir y avanza hacia ella para montar en el dragón. Antes de que consiga alcanzarla, los espectros lo tiran al agua y lo hunden.</p> <p>Daenerys se va sin él.</p>
		<p>Jon despierta y ve a Daenerys junto a él. Le dice que lo siente, le coge la mano y dice que ojalá no hubiesen ido, pero Daenerys contesta que era necesario y que ahora sí que le cree y que destruirán al Rey de la Noche juntos.</p>
	Disputas de familia	<p>Arya acusa a Sansa de haber colaborado con los Lannister para matar a Ned y de haber mentido por Joffrey. Le muestra el rollo de cuervo que ha encontrado y la acusa de querer usurpar el trono de Jon. Sansa empieza defendiendo que era solo una niña asustada y acaba espetándole que debería ponerse de rodillas y darle las gracias, pues fue ella y no Jon quien recuperó Invernal. Sansa le advierte a Arya que no hubiese sobrevivido a lo que sobrevivió ella. Sansa está preocupada por la lealtad de sus banderizos, que es para con Jon, y no han sabido de él en semanas.</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Meñique apunta que muchos la prefieren a ella y observa que se le da bien reinar. Sansa responde que los banderizos son una veleta y que, cuando Jon vuelva, no tendrá ejército.</p> <p>Arya sorprende a Sansa registrando su habitación y trata de jugar con ella al <i>juego de los rostros</i>, pero Sansa se niega y le recuerda que tiene cientos de hombres leales, pero Arya señala que ninguno está ahí ahora.</p>
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Arya acusa a Sansa de haber colaborado con los Lannister para matar a Ned y de haber mentido por Joffrey.
	Relaciones incestuosas	<p>Tyrion asegura que Jon está enamorado de Daenerys. Ella lo pone en duda y resuelve que es pequeño para ella, aunque se sonríe.</p> <p>Cuando Jon despierta en el barco, Daenerys y él tienen un acercamiento. Él le jura lealtad y ella se compromete a combatir al Rey de la Noche.</p>
	Armas especiales	<p>Beric y Thoros encienden sus espadas flamígeras para enfrentarse al oso.</p> <p>Thoros muere y Beric usa su espada para quemar su cadáver.</p>
		El Rey de la Noche dispara una lanza helada, acabando con Viserion, que se hunde en el lago ante la

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		mirada impotente de Daenerys.
		Los espectros sacan el cadáver de Viserion del lago y el Rey de la Noche lo revive con su magia.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los hombres	Cuando Jon le confiesa que el Señor de Luz, aunque lo trajo de vuelta, nunca le ha hablado, Beric le cuenta que a él lo ha resucitado 6 veces y que tal vez su papel sea defender a quienes no pueden defenderse solos y luchar porque otros vivan.
	Alma externa o prenda de vida	Cuando Jon mata al Caminante, todos los espectros se desintegran, menos uno. Jorah y Jon llegan a la conclusión de que hay que matar a los Caminantes, porque cada vez que se elimina uno, todos los espectros que éste convirtió se desvanecen con él.
07	Ardides, acertijos y soluciones ingeniosas a dilemas	Euron pregunta si los espectros pueden nadar. Cuando Jon responde que no, Euron anuncia que se va de vuelta a su tierra y se lleva a la Flota de Hierro con él; que pasarán el invierno en las islas y, cuando acabe, serán los únicos supervivientes. Cuando Euron se marcha, Cersei lo tacha de cobarde, reconoce que los muertos son el auténtico enemigo y anuncia que La Corona acepta la tregua con una condición: que Jon se inhiba en la guerra por Poniente, regrese a El Norte y no se alíe con ninguna de ellas. Cersei revela a Jaime que Euron ha ido, en realidad, a buscar a la Compañía Dorada de Essos y traerla para que luche por ellos.

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Meñique sigue tratando de convencer a Sansa para que se haga con Invernalía, pero ella cree que Arya se le pondría en contra. Meñique afirma que, para entender los motivos de alguien, intenta ponerse siempre en lo peor. Se pregunta cuál es el peor motivo que puede tener alguien para hacer y decir lo que dice y hace, y si ese motivo explica bien su comportamiento. Después le pregunta a Sansa qué es lo peor que puede querer Arya. Sansa responde que matarla a ella, por haber dañado a su familia, y ser Señora de Invernalía. Meñique sonríe, complacido por su deducción, y Sansa se preocupa por problema que tiene entre manos.
		Sansa convoca a Arya al gran salón y los guardias la escoltan hasta allí. Al entrar, Meñique sonríe y Arya pregunta a Sansa si está segura de querer hacerlo, a lo que su hermana responde que el honor lo demanda. Todo parece indicar que está a punto de denunciar a Arya, pero de repente Sansa se gira hacia Meñique y lo acusa a él de asesinato y traición.
	Metamorfosis	Cuando Meñique apunta que Arya es su hermana, Sansa replica que ahora es un <i>hombre sin rostro</i> .
		Sam visita a Bran y le pregunta qué le pasó mas allá del Muro; él le responde que se convirtió en el Cuervo del 3 ojos. Cuando Sam admite que no sabe qué significa eso, Bran le explica que ahora puede ver el pasado y el presente de todo.

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Gigantes, monstruos y serpientes	Cersei ordena a la Montaña que, si algo sale mal, mate primero de Daenerys, después a Tyrion, después a Jon y a los demás en el orden que él considere.
		Cuando Jaime amenaza con irse, Cersei le amenaza y hace que la Montaña desenvaine la espada.
		Cuando Daenerys aterriza en Pozo Dragón, montada en Drogon, Cersei se estremece, Euron alucina y Qyburn admira el dragón, maravillado.
		El Perro trae la caja con el espectro, le da una patada, y el espectro corre hacia Cersei y casi la alcanza, pero Clegane tira de la cadena que lo apresa y lo lanza hacia atrás. Lo parte por la mitad, pero el espectro sigue moviéndose. Jaime, abrumado, pregunta cuántos muertos hay. Cuando Jon le responde que al menos 100.000, Jaime se queda atónito.
		El Rey de la Noche cabalga sobre Viserion y éste escupe fuego sobre el Muro hasta que consigue abrir una brecha. Los Caminantes Blancos penetran el Muro y avanzan rumbo sur.
	Intentos de deshacerse de un rival imponiéndole tareas imposibles y peligrosas	Después de su conversación con Tyrion, Cersei regresa para anunciar que firmará una alianza con ellos. Las huestes Lannister irán a El Norte a luchar, con todos sus banderizos, y cuando todo acabe quizás recuerden que quiso participar sin promesas y sin ninguna seguridad. Después de tildarlo de necio, Cersei le explica que no

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		tiene intención de marchar hacia El Norte con sus enemigos y que solo lo dijo para asegurar la supervivencia de su casa. Jaime insiste en que hicieron un juramento y que ella misma vio al muerto, pero Cersei considera que Jon y Daenerys ya se ha aliado contra ella, así que se quedará en el sur y recuperarán los Siete Reinos mientras todos sus enemigos se matan entre ellos.
	Realización de una tarea o misión de búsqueda	Cuando Cersei se marcha, Brienne trata de convencer a Jaime para que hable con su hermana. Jaime afirma ser leal a Cersei, pero Brienne apunta que esto va mucho más allá de las casas y las lealtades.
		Brienne y Podrick acuden a Desembarco del Rey en representación de Sansa.
		Jaime está reunido con sus generales, preparándose para partir hacia El Norte. Cuando Cersei lo tilda de necio y revela que no tiene intención de cumplir su palabra, Jaime se queda desconcertado e intenta hacerle ver que tienen que librar esa guerra y que la cosa va de vivos contra muertos y no de unas casas contra otras. La conversación va subiendo de tono hasta que llega a un punto insostenible en el que Jaime asegura que cumplirá su palabra y Cersei amenaza con matarlo. Jaime parte de Desembarco de Rey a caballo, solo. Empieza a nevar.

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Tyrion recomienda a Jon que aprenda a mentir y afirma que irá a hablar con Cersei. Jon se ofrece para intentar convencerla y a Daenerys le preocupa que maten a su Mano, pero Tyrion insiste en ir él solo. Después de parlamentar con Cersei, Tyrion regresa a Pozo Dragón, seguido de Cersei y sus guardias. Cuando Cersei anuncia que se unirá a la lucha contra los Caminantes, Tyrion sonríe a Jon.</p>
		<p>Theon recuerda cómo Yara intentó salvarle cuando era prisionero de Ramsay. Jon le pregunta qué hace todavía ahí hablando y lo apremia a ir a rescatarla. Theon llega a la playa donde Harrag está cargando las barcas. Cuando Theon anuncia que pretende ir a por Yara, Harrag le responde que ella ya está muerta y que, en su lugar, navegarán al este a buscar una isla tranquila donde aguardar a que pase el invierno. Theon le recuerda que la piratería se ha terminado e insiste en que van a liberar a Yara, pero Harrag le escupe en la cara. Theon y Harrag se enzarzan en una pelea; Harrag le está dando una paliza, pero Theon no se rinde y consigue darle la vuelta a la tortilla, acabando con su contrincante. Theon arenga a sus hombres y se hacen al mar a rescatar a Yara.</p>
	Reemplazo de los padres o mayores en edad	<p>Arya le pregunta a Sansa cómo está y ella responde que es extraño, pero que cree que de una forma extraña y retorcida Meñique sí que la amaba. Arya considera que obró bien y reconoce que es la Señora de Invernalía.</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	Hijos que vengan a sus madres o las protegen de sus opresores	Al oír la acusación, Meñique se sorprende y dice estar confuso, pero Sansa lo acusa de matar a Lysa, de procurarle el veneno para matar a Jon Arryn, de hacer que enviase un cuervo culpando a los Lannister del envenenamiento y de conspirar para matar a Ned. Además, apunta que la daga con la que intentaron matar a Bran, esa que dijo a Catelyn que era de Tyrion, era suya en realidad. Meñique se queda desconcertado por el giro de los acontecimientos, pero niega todos los cargos y esgrime que nadie estaba allí, que nadie sabe lo que pasó. Bran cuenta cómo fue el episodio en que traicionó a Ned, repitiendo sus mismas palabras. Meñique suplica a Sansa y afirma amarla, pero ella responde que a ella también la traicionó. Meñique se vuelve hacia Yohn Royce y le ordena, como Lord Protector del Valle, que lo escolte de vuelta al Valle, cosa a lo que Royce se niega. Sansa le dice a Meñique que aprende despacio, pero aprende. Arya le corta el cuello con la daga de acero valyrio.
	Disputas de familia	Jaime se ofende al descubrir que Cersei ha tramado un plan con Euron sin informarle a él, pero ella le espeta que él la traicionó primero, conspirando con Tyrion. Jaime y Cersei se enfrentan; él insiste en que hará honor a su palabra y ella en que nadie se aleja de ella y en que desobedecerla es traición. Cuando Jaime le dice que él es el único que le queda, Cersei afirma que falta otro por llegar –refiriéndose a su hijo– y da a entender que mientras lo tenga a él,

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		<p>Jaime es prescindible</p> <p>Cuando Cersei amenaza con dar orden a la Montaña de matarlo, Jaime siente cómo la ilusión de su relación con Cersei se rompe y la ve como el monstruo que todos los demás ven. Jaime le dice que no la cree y se marcha. Cersei es incapaz de dar la orden, pero se queda mirando cómo se aleja, airada.</p>
		<p>Cuando Cersei llega a Pozo Dragón, ella y Tyrion se cruzan intensas miradas –de odio, en el caso de Cersei–.</p> <p>Cuando Cersei le dice que Daenerys es su tipo, Tyrion le asegura que él es quien la ha convencido para no matarlos y ha salvado a la familia. Cersei le echa en cara la muerte de Tywin y lo culpa por las de Tommen y Myrcella. Tyrion afirma que eso sí que lo sintió, que quería a sus sobrinos, pero Cersei lo calla. Tyrion cambia de estrategia y admite haber destruido su familia, alentando a su hermana a acabar ya con él, pero Cersei no lo hace.</p>
		<p>Cuando Euron lo interrumpe para amenazar a Theon, Tyrion mira a Jaime, sin entender el exabrupto, pero Jaime le responde con un gesto desafiante.</p> <p>Tyrion avanza por el pasillo, acompañado por la Montaña, hasta los aposentos de Cersei. Se encuentra con Jaime por el pasillo, quien afirma haber intentado, sin éxito, hacerle entrar en razón. Jaime le dice que cree que deberían despedirse y lo deja pasar.</p>

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Al llegar a Pozo Dragón, Euron y Theon se cruzan miradas. Euron es el primero en hablar, interrumpiendo a Tyrion, para amenazar con matar a Yara si Theon no se entrega en ese momento.
		Un cuervo de Jon llega a Invernalía: ha hincado la rodilla ante Daenerys. Ante los comentarios maliciosos de Meñique, Sansa resuelve que Jon es así y que nunca le consulta ese tipo de decisiones.
		Meñique intenta convencer a Sansa para que reclame Invernalía, pero ella asegura que no podría aunque quisiera, ya que Arya quiere más a Jon que a ella y, si intenta traicionarlo, la mataría. Sansa y Arya se reconcilian y recuerdan que en invierno deben protegerse mutuamente; ambas extrañan a Ned.
	Relaciones incestuosas	Meñique sugiere que Jon está interesado en Daenerys y quiere casarse con ella. Daenerys decide aceptar la propuesta de Jon y viajar con él en barco hasta Invernalía. En el barco, rumbo a Invernalía, Jon y Daenerys se acuestan.
		Jaime y Cersei se enfrentan. Él le dice que es el único que le queda y ella dice que todavía le queda su hijo. La relación entre ambos se rompe.
	Armas especiales	Jon les muestra que hay dos formas de destruir a los espectros: con fuego y con vidriagón.

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
		Arya degüella a Meñique con la daga de acero valyrio.
		El fuego de Viserion consigue destruir el Muro y su hechizo que impide pasar a los Caminantes.
	Profetas y videntes	Cuando Meñique niega el crimen, Bran afirma que Baelish le puso un puñal en el cuello a Ned y le dijo: “Os advertí que no os fiarais de mí”.
		Cuando Sam le cuenta su hallazgo en el diario del Septón Supremo Maynard, Bran tiene la visión de la boda y descubre que Lyanna y Rhaegar se amaban, que no fue raptada ni violada, y que la rebelión de Robert se basó en una mentira.
		Bran vuelve a la visión de la Torre de la Alegría y ve cómo Lyanna le pide a Ned que proteja a Jon de Robert y le dice que se llama Aegon Targaryen. Cuando Bran descubre que Jon no es en realidad bastardo, se da cuenta de que es el heredero al Trono de Hierro y que deben decírselo.
		Bran está junto al arciano y tiene una visión sobre el ejército de los muertos llegando a Guardaoriente del Mar, destruyendo el Muro y penetrando en Poniente.
		Cuando Daenerys afirma que no puede tener hijos porque una bruja se lo dijo, Jon lo pone en duda y asegura que Daenerys es especial.
	Riesgos de la inmortalidad como don otorgado a los	Al encontrarse con su hermano, se sorprende de lo que han hecho y afirma que ahora es incluso más feo que él, pero que aún no ha llegado su hora

TEMPORADA 7		
EPISODIO	TEMAS DEL MITO	PLASMACIÓN EN LA SERIE
	hombres	
	Hija infiel, enamorada del enemigo de su padre, traiciona a su padre y es castigada por ello	Bran descubre que Lyanna Stark no fue raptada por Rhaegar, sino que ambos estaban enamorados, se fugaron juntos y se casaron en secreto. Rhaegar muere en la batalla contra Robert, y Lyanna, dando a luz a Jon.

Fuente: adaptado de Kirk (2006)

10.3. ANEXO III: TABLAS DE RATINGS

Tabla 36. Ratings de la temporada 1

RATINGS TEMPORADA 1			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
1 x 01	17-04-2011	9.0	26.707
1 x 02	24-04-2011	8.8	20.478
1 x 03	01-05-2011	8.7	19.339
1 x 04	08-05-2011	8.8	18.462
1 x 05	15-05-2011	9.1	19.420
1 x 06	22-05-2011	9.2	19.262
1 x 07	29-05-2011	9.3	19.680
1 x 08	05-06-2011	9.1	18.017
1 x 09	12-06-2011	9.6	25.548
1 x 10	19-06-2011	9.5	22.594

Fuente: IMDB^{21 22}

Tabla 37. Ratings de la temporada 2

RATINGS TEMPORADA 2			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
2 x 01	01-04-2012	8.9	18.016
2 x 02	08-04-2012	8.6	16.892
2 x 03	15-04-2012	8.9	16.723
2 x 04	22-04-2012	8.9	16.063
2 x 05	29-04-2012	8.9	16.221
2 x 06	06-05-2012	9.1	17.173

²¹ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

²² Datos del 19 de diciembre de 2018

RATINGS TEMPORADA 2			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
2 x 07	13-05-2012	9.0	16.627
2 x 08	20-05-2012	8.9	16.356
2 x 09	27-05-2012	9.7	29.537
2 x 10	03-06-2012	9.4	20.914

Fuente: IMDB^{23 24}

Tabla 38. Ratings de la temporada 3

RATINGS TEMPORADA 3			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
3 x 01	31-03-2013	8.9	18.385
3 x 02	07-04-2013	8.7	16.247
3 x 03	14-04-2013	8.9	16.555
3 x 04	21-04-2013	9.6	23.123
3 x 05	28-04-2013	9.0	16.711
3 x 06	05-05-2013	8.9	16.580
3 x 07	12-05-2013	8.8	16.018
3 x 08	19-05-2013	9.1	16.550
3 x 09	02-06-2013	9.9	67.205
3 x 10	09-06-2013	9.2	18.993

Fuente: IMDB^{25 26}

²³ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

²⁴ Datos del 19 de diciembre de 2018

²⁵ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

²⁶ Datos del 19 de diciembre de 2018

Tabla 39. Ratings de la temporada 4

RATINGS TEMPORADA 4			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
4 x 01	06-04-2014	9.1	22.806
4 x 02	13-04-2014	9.7	37.048
4 x 03	20-04-2014	8.9	18.502
4 x 04	27-04-2014	8.9	17.629
4 x 05	04-05-2014	8.8	16.980
4 x 06	11-05-2014	9.7	32.238
4 x 07	18-05-2014	9.2	19.159
4 x 08	01-06-2014	9.7	35.818
4 x 09	08-06-2014	9.6	29.332
4 x 10	15-06-2014	9.7	29.253

Fuente: IMDB^{27 28}

Tabla 40. Ratings de la temporada 5

RATINGS TEMPORADA 5			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
5 x 01	12-04-2015	8.6	19.816
5 x 02	19-04-2015	8.6	16.782
5 x 03	26-04-2015	8.6	16.096
5 x 04	03-05-2015	8.8	16.707
5 x 05	10-05-2015	8.7	16.927
5 x 06	17-05-2015	8.1	19.258
5 x 07	24-05-2015	9.1	19.035
5 x 08	31-05-2015	9.9	70.336

²⁷ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

²⁸ Datos del 19 de diciembre de 2018

RATINGS TEMPORADA 5			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
5 x 09	07-06-2015	9.5	30.109
5 x 10	14-06-2015	9.0	29.257

Fuente: IMDB^{29 30}

Tabla 41. Ratings de la temporada 6

RATINGS TEMPORADA 6			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
6 x 01	24-04-2016	8.6	28.597
6 x 02	01-05-2016	9.5	34.652
6 x 03	08-05-2016	8.8	22.855
6 x 04	15-05-2016	9.2	25.023
6 x 05	22-05-2016	9.7	50.984
6 x 06	29-05-2016	8.5	22.675
6 x 07	05-06-2016	8.7	21.884
6 x 08	12-06-2016	8.4	25.492
6 x 09	19-06-2016	9.9	157.477
6 x 10	26-06-2016	9.9	108.189

Fuente: IMDB^{31 32}

²⁹ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

³⁰ Datos del 19 de diciembre de 2018

³¹ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

³² Datos del 19 de diciembre de 2018

Tabla 42. Ratings de la temporada 7

RATINGS TEMPORADA 7			
CAPÍTULO	FECHA DE EMISIÓN	PUNTUACIÓN	Nº DE VOTOS
7 x 01	16-07-2017	8.7	36.085
7 x 02	23-07-2017	9.0	30.072
7 x 03	30-07-2017	9.3	31.209
7 x 04	06-08-2017	9.8	63.299
7 x 05	13-08-2017	9.0	29.268
7 x 06	20-08-2017	9.2	43.472
7 x 07	27-08-2017	9.6	41.640

Fuente: IMDB^{33 34}

10.4. ANEXO IV: TABLAS DE PRESENCIA DE PERSONAJES

Tabla 43. Presencia de personajes en la temporada 1

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 1											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº PERSONAJES	30	27	40	46	37	38	33	53	47	49	400
Ned Stark	12	7	10	7	15	3	10	2	2	-	68
Sansa Stark	5	3	2	2	1	2	-	4	1	3	23
Arya Stark	6	4	4	2	5	2	-	4	2	4	33
Robb Stark	9	3	1	1	-	2	-	5	4	2	27
Catelyn Stark	11	6	5	1	3	2	-	4	5	5	42
Bran Stark	8	5	1	3	2	4	-	3	-	4	30
Rickon Stark	3	-	-	-	-	-	-	1	-	1	5

³³ https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=tt_rt

³⁴ Datos del 19 de diciembre de 2018

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 1											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Jon Nieve	7	7	6	6	-	-	5	7	3	4	45
Cersei Lannister	5	3	2	2	1	1	3	2	1	2	22
Jaime Lannister	6	2	3	1	1	-	1	-	1	1	16
Tyrion Lannister	3	5	6	3	4	4	-	4	6	2	37
Joffrey Baratheon	2	4	-	1	1	1	2	1	1	3	16
Tommen Baratheon	-	1	-	1	1	-	-	-	-	-	3
Myrcella Baratheon	-	1	-	1	1	-	-	-	-	-	3
Robert Baratheon	6	2	1	1	4	2	1	-	-	-	17
Renly Baratheon	-	-	1	2	4	1	4	-	-	-	12
Petyr Baelish	-	-	5	3	7	1	4	2	1	1	24
Varys	-	-	2	1	4	-	3	3	2	1	16
Gran Maestre Pycelle	-	-	2	2	2	1	2	2	1	2	14
Daenerys Targaryen	6	6	3	4	-	3	5	2	3	8	40
Jorah Mormont	-	2	2	3	-	3	4	2	2	5	23
Viserys Targaryen	5	1	1	3	-	3	-	-	-	-	13
Khal Drogo	4	-	1	1	-	2	3	1	2	4	18
Illyrio Mopatis	4	-	-	-	1	-	-	-	-	-	5

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 1											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Benjen Stark	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	8
Jory Cassel	3	2	2	5	6	-	-	-	-	-	18
Maestre Luwin	4	2	-	1	1	-	-	1	-	1	10
Rodrik Cassel	4	1	4	1	3	2	-	3	4	1	23
Theon Greyjoy	6	1	-	3	2	2	1	4	4	1	24
Sandor Clegane	2	3	-	1	1	-	-	2	2	3	14
Gregor Clegane	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	2
Ros	1	-	-	-	1	1	1	-	-	1	5
Loras Tyrell	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	2
Beric Dondarrion	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Septa Mordane	2	-	2	2	1	1	-	1	-	-	9
Hodor	1	-	-	2	-	1	-	1	-	2	7
Irri	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	3
Doreah	-	2	3	2	-	2	2	-	1	-	12
Rhakaro	-	-	2	-	-	-	2	-	2	4	10
Osha	-	-	-	-	-	1	1	1	-	3	6
Jeor Mormont	-	-	2	-	-	-	2	4	1	2	11
Alliser Thorne	-	-	1	3	-	-	1	1	-	-	6
Grenn	-	-	2	4	-	-	1	2	1	1	11
Pypar	-	-	2	4	-	-	2	2	1	1	12
Rast	-	-	1	4	-	-	-	-	-	-	5
Maestre Aemon	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	3
Yoren	-	-	1	2	1	-	-	-	1	4	9
Barristan	-	-	1	1	2	1	3	1	-	-	9

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 1											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Selmy											
Lancel Lannister	-	-	1	-	1	1	-	-	-	1	4
Janos Slynt	-	-	-	2	-	-	2	1	-	-	6
Syrio Forel	-	-	1	-	-	1	-	2	-	-	4
Sam Tarly	-	-	-	4	-	-	5	3	3	2	17
Bronn	-	-	-	1	3	2	-	4	4	-	14
Gendry	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1	2
Lysa Arryn	-	-	-	-	1	2	-	1	-	-	4
Robin Arryn	-	-	-	-	1	2	-	1	-	-	4
Tywin Lannister	-	-	-	-	-	-	1	1	2	1	5
Othell Yarwyck	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	3
Meryn Trant	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2	4
Gran Jon Umber	-	-	-	-	-	-	-	3	3	1	7
Kevan Lannister	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	3
Qotho	-	-	-	-	-	-	-	1	3	-	4
Mago	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	2
Mirri Maz Duur	-	-	-	-	-	-	-	2	1	5	8
Shagga	-	-	-	-	-	-	-	3	1	-	4
Shae	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	4
Walder Frey	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
Pastel Caliente	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Lommy Manosverdes	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 1											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Asesino de Bran	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1

Fuente: Elaboración propia

Tabla 44. Presencia de personajes en la temporada 2

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 2											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº PERSONAJES	49	38	38	38	48	38	39	39	22	49	398
Sansa Stark	1	-	-	7	-	4	5	-	6	2	25
Joffrey Baratheon	2	-	-	3	-	3	-	1	9	1	19
Sandor Clegane	1	-	-	2	-	3	2	-	11	-	19
Meryn Trant	2	-	-	1	-	3	-	-	-	-	6
Janos Slynt	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Cersei Lannister	3	2	2	-	1	2	2	1	6	1	20
Tyrion Lannister	3	4	8	3	7	5	1	5	12	2	50
Bronn	1	1	1	2	6	1	-	1	5	-	18
Podrick Payne	-	1	-	-	-	-	-	1	3	1	6
Shae	1	1	2	-	-	1	3	1	5	1	15
Petyr Baelish	2	4	2	4	2	1	-	-	-	2	17
Varys	1	2	2	-	-	-	-	2	1	2	10
Gran Maestre Pycelle	1	1	-	-	-	-	-	-	1	2	5
Lancel Lannister	-	-	-	2	2	-	-	-	11	-	15

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 2											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Ros	1	1	-	1	-	-	-	-	-	1	4
Tommen Baratheon	1	-	1	-	-	2	-	-	2	-	6
Myrcella Baratheon	1	-	1	-	-	1	-	-	-	-	3
Daisy	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	2
Robb Stark	4	-	-	4	-	3	1	3	-	2	17
Gran Jon Umber	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Rickard Karstark	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	3
Roose Bolton	-	-	-	2	-	2	1	1	-	-	6
Talisa Maegyr	-	-	-	2	-	1	1	2	-	1	7
Alton Lannister	1	1	-	-	-	-	2	-	-	-	4
Rodrik Cassel	1	-	-	-	1	1	-	-	-	-	3
Catelyn Stark	1	-	2	2	2	2	4	1	-	1	15
Jaime Lannister	1	-	-	-	-	-	3	2	-	2	8
Brienne de Tarth	-	-	2	1	2	1	3	2	-	2	13
Renly Baratheon	-	-	4	3	1	-	-	-	-	-	8
Margaery Tyrell	-	-	2	1	1	-	-	-	-	1	5
Loras Tyrell	-	-	2	2	1	-	-	-	2	1	8
Stannis Baratheon	2	1	-	2	2	-	-	1	11	1	20
Davos	2	3	-	5	2	-	-	1	6	-	19

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 2											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Seaworth											
Melisandre	2	1	-	4	-	-	-	-	-	1	8
Maestre Cressen	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Matthos Seaworth	1	3	-	-	-	-	-	-	5	-	9
Salladhor Saan	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Arya Stark	-	4	3	7	4	4	1	5	-	1	29
Gendry	1	3	3	5	2	-	-	2	-	1	27
Pastel Caliente	-	2	1	4	1	-	-	2	-	1	11
Lommy Manosverdes	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	3
Yoren	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	3
Jaen H'ghar	-	2	1	-	3	1	-	1	-	1	9
Gregor Clegane	-	-	-	2	-	-	1	-	-	-	3
Polliver	-	-	2	2	-	-	-	-	-	-	4
Cosquillas	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	3
Tywin Lannister	-	-	-	1	1	3	1	2	1	1	10
Amory Lorch	-	-	1	2	1	3	-	-	-	-	7
Yara Greyjoy	-	3	2	-	1	-	-	2	-	-	8
Balon Greyjoy	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	3
Aeron Greyjoy	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Black Lorren	-	-	-	-	1	1	1	-	-	1	4
Dagmer Cleftjaw	-	-	-	-	1	1	2	1	-	1	6
Theon Greyjoy	2	5	3	-	1	4	5	3	-	2	25
Maestre Luwin	1	-	2	-	1	2	3	2	-	3	14

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 2											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Bran Stark	3	-	2	-	2	3	1	1	-	3	15
Rickon Stark	-	-	-	-	1	2	1	1	-	3	8
Hodor	1	-	2	-	1	2	1	1	-	3	11
Osha	1	-	-	-	2	4	1	1	-	3	12
Jon Nieve	4	3	2	-	3	3	4	3	-	1	23
Sam Tarly	2	3	2	-	3	-	-	1	-	1	12
Eddison Tollett	1	1	-	-	2	-	-	1	-	1	6
Grenn	2	1	-	-	1	-	-	1	-	1	6
Jeor Mormont	2	-	2	-	2	-	-	-	-	-	6
Ygritte	-	-	-	-	-	2	4	1	-	1	8
Qhorin Mediamano	-	-	-	-	1	2	-	2	-	1	6
Craster	1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	4
Daenerys Targaryen	2	1	-	2	7	3	3	1	-	11	30
Jorah Mormont	2	1	-	2	3	-	2	1	-	6	17
Rhakaro	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3
Kovarro	-	-	-	2	1	-	-	-	-	2	5
Irri	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	2
Doreah	2	-	-	-	1	-	-	-	-	2	5
Xaro Xhoan Daxos	-	-	-	1	3	3	2	-	-	2	11
Pyat Pree	-	-	-	-	1	-	1	-	-	1	3
Rey de las Especias	-	-	-	1	-	1	1	-	-	-	3
Rey de la Seda	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
Qaiithe	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	2

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 2											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Khal Drogo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Dontos Hollard	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Rorge	-	2	-	-	-	-	-	1	-	-	3
Bernadette	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	2
Kevan Lannister	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Mandon Moore	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
Elí	1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	4
Señor de los Huesos	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 45. Presencia de personajes en la temporada 3

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 3											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº PERSONAJES	43	45	49	35	44	39	43	28	38	46	410
Sansa Stark	1	5	-	3	2	3	3	8	-	2	27
Joffrey Baratheon	4	1	-	4	-	1	1	6	-	1	18
Cersei Lannister	3	1	1	4	3	1	-	6	-	3	22
Tyrion Lannister	3	1	6	1	2	2	2	9	-	4	30
Shae	2	2	-	-	-	2	1	3	-	2	12
Bronn	3	-	4	-	-	-	1	1	-	-	9
Tywin	1	-	1	1	1	1	1	4	-	1	11

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 3											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Lannister											
Meryn Trant	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3
Petyr Baelish	1	-	2	-	4	1	-	-	-	-	8
Varys	-	-	1	5	-	1	-	1	-	2	10
Gran Maestre Pycelle	-	-	1	-	-	-	-	2	-	-	3
Ros	1	-	1	1	-	1	-	-	-	-	4
Olyvar	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	3
Margaery Tyrell	5	5	-	7	1	-	3	3	-	-	24
Olenna Tyrell	-	2	-	6	1	1	-	2	-	-	12
Loras Tyrell	1	3	-	-	3	1	-	3	-	-	11
Podrick Payne	2	-	5	-	1	-	-	1	-	2	11
Jaime Lannister	-	6	3	4	3	1	8	-	-	2	27
Brienne de Tarth	-	6	2	4	2	1	4	-	-	1	20
Qyburn	1	-	-	-	1	-	2	-	-	1	5
Locke	-	1	2	3	1	-	3	-	-	-	10
Roose Bolton	2	1	-	-	1	1	1	-	4	2	12
Robb Stark	2	3	2	-	3	1	2	-	8	-	21
Talisa Stark	1	3	2	-	3	-	2	-	7	-	18
Catelyn Stark	1	2	2	1	2	1	1	-	7	-	17
Rickard Karstark	1	1	-	-	3	-	-	-	-	-	5
Edmure Tully	-	-	2	-	2	1	1	-	4	-	10
Brynden Tully	-	-	3	-	2	1	1	-	3	-	10
Walder Frey	-	-	-	-	-	-	-	-	6	1	7
Lothar Frey	-	-	-	-	-	1	-	-	6	-	7

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 3											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Walder el Negro	-	-	-	-	-	1	-	-	6	-	7
Arya Stark	-	3	4	2	4	4	2	2	4	2	27
Sandor Clegane	-	1	1	1	2	-	1	2	4	2	14
Gendry	-	2	2	2	2	1	1	3	-	3	16
Pastel Caliente	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	2
Beric Dondarrion	-	-	-	1	3	2	1	-	-	-	7
Thoros de Myr	-	2	2	2	3	4	1	-	-	-	14
Anguy	-	1	1	1	2	3	1	-	-	-	9
Yara Greyjoy	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2
Balon Greyjoy	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Theon Greyjoy	-	2	6	4	-	1	1	-	-	1	15
Ramsay Nieve	-	1	3	4	-	1	1	-	-	1	11
Bran Stark	-	5	-	2	-	1	1	-	5	4	18
Rickon Stark	-	2	-	-	-	1	-	-	5	-	8
Osha	-	4	-	-	-	1	1	-	5	-	11
Hodor	-	3	-	-	-	1	1	-	4	4	13
Jojen Reed	-	4	-	2	-	1	1	-	5	4	17
Meera Reed	-	3	-	-	-	1	1	-	4	4	13
Jon Nieve	4	2	1	-	5	5	5	-	4	2	28
Ygritte	4	1	1	-	4	5	6	-	5	1	27
Tormund	1	1	1	-	1	5	3	-	5	-	17
Orell	-	1	1	-	1	4	3	-	5	-	15
Señor de los Huesos	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Mance Rayder	1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	4
Sam Tarly	2	1	3	6	-	1	-	4	2	4	23

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 3											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Grenn	1	1	-	3	-	-	-	-	-	-	5
Eddison Tollett	1	1	-	2	-	-	-	-	-	-	4
Rast	1	1	-	4	-	-	-	-	-	-	6
Karl Tanner	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	2
Jeor Mormont	1	1	2	2	-	-	-	-	-	-	6
Elí	-	-	1	3	-	1	-	4	2	3	14
Craster	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	3
Stannis Baratheon	1	-	1	-	2	-	-	3	-	2	9
Davos Seaworth	5	-	-	-	1	-	-	2	-	6	14
Melisandre	1	-	1	-	-	4	1	3	-	2	12
Selyse Florent	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
Shireen Baratheon	-	-	-	-	2	-	-	-	-	1	3
Daenerys Targaryen	6	-	4	5	2	-	2	3	2	1	25
Jorah Mormont	6	-	3	3	2	-	2	2	4	1	23
Barristan Selmy	1	-	3	3	2	-	2	2	2	1	16
Missandei	2	-	2	4	1	-	1	2	1	1	14
Gusano Gris	-	-	-	-	1	-	1	1	4	1	8
Greizhen mo Ullhor	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Kraznys mo Nakloz	2	-	1	2	-	-	-	-	-	-	5
Myranda	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 3											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Daario Naharis	-	-	-	-	-	-	-	4	4	1	9
Salladhor Saan	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Martyn Lannister	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	2
Willem Lannister	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
Bernadette	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Grazdan mo Eraz	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	2
Roslin Frey	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2
Joyeuse Frey	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	6
Pypar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Todder	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Maestre Aemon	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1

Fuente: Elaboración propia

Tabla 46. Presencia de personajes en la temporada 4

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 4											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº PERSONAJES	48	46	47	40	36	31	32	38	16	36	370
Oberyn Martell	3	2	1	-	3	6	1	3	-	-	19
Ellaria Arena	2	2	1	-	-	-	-	2	-	-	7
Cersei Lannister	1	9	3	1	6	7	1	4	-	3	35
Tyrion	6	11	2	1	-	7	3	6	-	9	45

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 4											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Lannister											
Shae	3	2	-	-	-	1	-	-	-	1	7
Bronn	3	3	-	2	-	-	1	-	-	-	9
Tywin Lannister	2	6	3	-	3	8	-	4	-	2	28
Jaime Lannister	4	7	2	5	1	6	1	4	-	5	35
Meryn Trant	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	2
Olenna Tyrell	1	5	1	2	-	-	-	-	-	-	9
Margaery Tyrell	2	5	1	3	2	4	-	-	-	-	17
Loras Tyrell	-	3	-	-	1	4	-	-	-	-	8
Mace Tyrell	-	3	-	-	1	6	-	2	-	-	12
Qyburn	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
Tommen Baratheon	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-	6
Varys	-	2	-	-	2	3	-	3	-	4	14
Gran Maestre Pycelle	-	2	-	-	2	2	-	2	-	1	9
Petyr Baelish	-	-	1	1	2	-	2	4	-	-	10
Sansa Stark	4	4	8	1	4	-	3	3	-	-	27
Lysa Arryn	-	-	-	-	2	-	2	-	-	-	4
Robin Arryn	-	-	-	-	1	-	1	1	-	-	3
Yohn Royce	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	2
Brienne de Tarth	3	2	-	2	2	-	3	-	-	6	18
Podrick Payne	2	4	1	1	2	-	3	-	-	3	16
Arya Stark	6	-	4	-	2	-	3	2	-	6	23

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 4											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Sandor Clegane	6	-	4	-	3	-	3	2	-	4	22
Bran Stark	-	3	-	4	5	-	-	-	-	7	19
Hodor	-	3	-	4	3	-	-	-	-	7	17
Jojen Reed	-	3	-	4	3	-	-	-	-	3	13
Meera Reed	-	3	-	4	3	-	-	-	-	7	17
Jon Nieve	2	-	3	4	8	-	2	1	25	11	56
Sam Tarly	2	-	5	1	-	-	2	1	23	-	34
Elí	-	-	4	-	-	-	-	2	5	-	11
Alliser Thorne	1	-	3	3	-	-	2	-	6	-	15
Janos Slynt	1	-	3	2	-	-	2	-	8	1	17
Grenn	-	-	2	2	6	-	2	1	12	-	25
Eddison Tollett	-	-	2	1	5	-	2	1	9	1	21
Pypar	-	-	2	1	-	-	1	1	8	-	13
Olly	-	-	5	1	-	-	1	-	5	1	13
Othell Yarwyck	-	-	2	-	-	-	1	-	-	-	3
Maestre Aemon	1	-	1	-	-	-	-	-	-	1	3
Tormund	1	-	1	-	-	-	-	2	10	1	15
Mance Rayder	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	5
Styr	1	-	2	-	-	-	-	1	8	-	12
Ygritte	1	-	1	-	-	-	-	3	11	1	17
Stannis Baratheon	-	3	1	-	-	2	-	-	-	2	8
Davos Seaworth	-	2	2	-	-	3	-	-	-	2	9

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 4											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Melisandre	-	4	-	-	-	-	1	-	-	1	6
Selyse Florent	-	3	-	-	-	-	1	-	-	1	5
Shireen Baratheon	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	3
Daenerys Targaryen	5	-	3	4	1	1	2	2	-	5	23
Jorah Mormont	3	-	3	2	1	1	2	3	-	-	15
Barristan Selmy	2	-	2	3	1	1	-	3	-	1	13
Missandei	4	-	2	2	-	1	-	4	-	2	15
Gusano Gris	1	-	2	6	-	1	-	3	-	2	15
Daario Naharis	3	-	2	1	1	-	1	-	-	-	8
Roose Bolton	-	2	-	-	-	-	-	2	-	-	4
Ramsay Nieve	-	4	-	-	-	3	-	5	-	-	12
Theon Greyjoy	-	3	-	-	-	3	-	6	-	-	12
Locke	-	2	-	4	6	-	-	-	-	-	12
Myranda	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	2
Yara Greyjoy	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	6
Joffrey Baratheon	1	7	2	-	-	-	-	-	-	-	10
Olyvar	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	3
Bernadette	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Dontos Hollard	1	2	9	-	-	-	-	-	-	-	12
Polliver	2	-		-	-	-	-	-	-	-	2
Walda Bolton	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Guymon	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Madre de Olly	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 4											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Héroe de Meereen	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Granjero	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
Karl Tanner	-	-	-	2	3	-	-	-	-	-	5
Rast	-	-	-	5	3	-	-	-	-	-	8
Sissy	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	2
Morag	-	-	-	1	3	-	-	-	-	-	4
Esposa de Craster 1	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	2
Mossador	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Rey de la Noche	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Salladhor Saan	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Tycho Nestoris	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Cabrero	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1	2
Hizdahr zo Loraq	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Gregor Clegane	-	-	-	-	-	-	2	2	-	1	5
Pastel Caliente	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	2
Rorge	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
Pajarito	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Ralf Kenning	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Adrack Humble	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Anya Waynwood	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	2
Vance Corbray	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	2

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 4											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Cooper	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2
Donnel Hill	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2
Mag el Poderoso	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	3
Hoja	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4
Cuervo de Tres Ojos	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Ternesio Terys	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1

Fuente: Elaboración propia

Tabla 47. Presencia de personajes en la temporada 5

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 5											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº PERSONAJES	39	51	42	39	33	33	35	31	44	51	398
Cersei Lannister	6	3	9	3	-	3	6	3	-	10	43
Gorrión Supremo	-	-	1	1	-	1	2	-	-	2	7
Septa Unella	-	-	-	-	-	-	1	2	-	8	11
Qyburn	-	2	2	1	-	-	-	1	-	1	7
Gran Maestre Pycelle	1	1	2	1	-	-	-	-	-	1	6
Kevan Lannister	1	1	-	-	-	-	-	-	-	1	3
Lancel Lannister	2	-	2	2	-	1	1	-	-	-	8
Tommen Baratheon	1	-	3	5	-	1	1	-	-	-	11

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 5											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Margaery Tyrell	2	-	3	3	-	2	1	-	-	-	11
Olenna Tyrell	-	-	-	-	-	4	3	-	-	-	7
Loras Tyrell	2	-	1	1	-	1	-	-	-	-	5
Mace Tyrell	1	1	2	1	-	-	-	-	4	-	9
Meryn Trant	1	1	2	1	-	-	-	-	7	1	13
Olyvar	1	-	1	1	-	1	-	-	-	-	4
Jaime Lannister	1	3	-	8	-	5	1	-	3	2	23
Bronn	-	2	-	7	-	5	1	-	3	1	19
Myrcella Baratheon	-	2	-	-	-	4	1	-	2	2	11
Trystane Martell	-	2	-	-	-	4	-	-	2	1	9
Doran Martell	-	1	-	-	-	1	-	-	3	1	6
Areo Hotah	-	1	-	-	-	2	1	-	3	1	8
Ellaria Arena	-	2	-	2	-	2	-	-	2	2	10
Tyene Arena	-	-	-	1	-	3	1	-	2	2	9
Nym Arena	-	-	-	1	-	3	1	-	2	2	9
Obara Arena	-	-	-	1	-	3	1	-	2	2	9
Petyr Baelish	3	3	5	2	-	2	2	-	-	-	17
Sansa Stark	3	2	5	2	5	7	4	1	-	10	39
Yohn Royce	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Robin Arryn	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Brienne de Tarth	1	8	2	-	1	-	1	-	-	3	16
Podrick Payne	1	7	2	-	2	-	-	-	-	3	15
Ramsay Bolton	-	-	3	-	4	2	4	1	-	1	15

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 5											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Roose Bolton	-	-	4	-	2	1	-	1	-	-	8
Theon Greyjoy	-	-	2	-	3	4	6	1	-	3	19
Walda Bolton	-	-	1	-	1	1	-	-	-	-	3
Myranda	-	-	1	-	3	3	-	-	-	1	8
Jon Nieve	6	3	4	2	4	-	1	14	2	5	41
Sam Tarly	2	3	2	1	4	-	6	1	1	2	22
Elí	2	1	-	-	2	-	4	1	-	1	11
Maestre Aemon	-	2	-	-	1	-	3	-	-	-	6
Eddison Tollett	1	2	2	-	1	-	1	7	2	-	16
Tormund	1	-	-	-	1	-	1	11	2	-	16
Alliser Thorne	1	2	2	-	1	-	2	-	3	1	12
Janos Slynt	-	2	3	-	-	-	-	-	-	-	5
Olly	3	3	3	-	2	-	1	1	1	2	16
Othell Yarwyck	-	1	-	-	1	-	-	-	-	1	3
Stannis Baratheon	2	1	2	2	5	-	1	-	4	6	23
Davos Seaworth	2	1	1	-	4	-	2	-	4	1	15
Melisandre	4	-	-	2	2	-	1	-	4	5	18
Selyse Florent	1	1	-	1	1	-	-	-	2	1	7
Shireen Baratheon	1	1	-	2	1	-	-	-	3	-	8
Arya Stark	-	10	8	-	-	12	-	7	10	2	49
Jaen H'ghar	-	3	6	-	-	5	-	3	1	1	19
Niña Abandonada	-	-	3	-	-	1	-	1	-	1	6

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 5											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Varys	2	1	5	-	-	-	-	-	-	1	9
Tyrion Lannister	3	1	7	2	5	4	7	2	5	2	38
Jorah Mormont	-	-	2	2	4	4	6	3	6	1	28
Daenerys Targaryen	4	6	-	3	4	-	5	2	5	2	31
Barristan Selmy	1	3	-	4	1	-	-	-	-	-	9
Missandei	2	4	-	-	3	-	-	1	5	1	16
Gusano Gris	2	6	-	2	2	-	-	-	-	1	13
Daario Naharis	2	7	-	2	1	-	1	-	6	1	20
Hizdahr zo Loraq	2	2	-	1	3	-	4	-	3	-	15
Tywin Lannister	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Septón Supremo	1	4	-	-	-	-	-	-	-	-	5
Mance Rayder	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Rata Blanca	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Vala	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	2
Mossador	1	4	-	-	-	-	-	-	-	-	5
Cersei niña	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Maggy	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Melara Hetherspoon	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Ternesio Terys	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Lollys Stokeworth	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 5											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Guardia del Valle	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Apoyo de Denys Mallister	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Gregor Clegane	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1	2
Capitán mercante	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	2
Anciana	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	2
Ghita	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2
Joss	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Malko	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	4
Yezzan zo Qaggaz	-	-	-	-	-	-	5	1	-	-	6
Derek	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
Brant	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
Hombre Delgado	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2
Señor de los Huesos	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Wun Wun	-	-	-	-	-	-	-	4	2	-	6
Loboda	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	4
Karsi	-	-	-	-	-	-	-	8	-	-	8
Dim Dalba	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Caminante Blanco	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	3
Rey de la Noche	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	4

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 5											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Tycho Nestoris	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	3
Bowen Marsh	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	2

Fuente: Elaboración propia

Tabla 48. Presencia de personajes en la temporada 6

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Nº PERSONAJES	44	42	42	48	44	39	32	40	20	44	395
Cersei Lannister	4	5	2	3	-	1	2	3	-	14	34
Gorrión Supremo	1	1	1	1	-	3	1	-	-	12	20
Septa Unella	1	-	-	2	-	1	2	-	-	1	7
Qyburn	-	-	1	-	-	-	-	3	-	6	10
Gregor Glegane	1	4	2	-	-	-	2	3	-	3	15
Kevan Lannister	-	-	1	1	-	1	-	1	-	6	10
Lancel Lannister	-	-	-	-	-	1	-	1	-	20	22
Tommen Baratheon	-	2	1	1	-	4	-	1	-	9	18
Margaery Tyrell	1	-	-	3	-	2	3	-	-	15	24
Loras Tyrell	-	-	-	1	-	-	-	-	-	10	11
Mace Tyrell	-	-	1	-	-	2	-	1	-	7	11
Olenna Tyrell	-	-	1	1	-	1	4	-	-	1	8

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Jaime Lannister	3	1	2	1	-	8	7	9	-	3	34
Bronn	-	-	-	-	-	-	5	1	-	2	8
Edmure Tully	-	-	-	-	-	1	4	7	-	-	12
Brynden Tully	-	-	-	-	-	-	3	7	-	-	10
Banderizo Tully	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	3
Lothar Frey	-	-	-	-	-	1	4	-	-	1	6
Walder el Negro	-	-	-	-	-	1	4	3	-	1	9
Walder Frey	-	-	-	-	-	1	-	-	-	2	3
Brienne de Tarth	1	1	-	3	5	-	-	8	-	-	18
Podrick Payne	1	1	-	2	1	-	-	8	-	-	13
Sansa Stark	4	2	-	3	6	-	5	-	6	3	29
Jon Nieve	3	3	4	3	3	-	4	-	8	3	31
Davos Seaworth	7	6	2	2	2	-	5	-	7	2	33
Melisandre	2	2	2	2	1	-	-	-	2	2	13
Eddison Tollett	3	3	3	3	2	-	-	-	-	-	14
Tormund	-	3	2	2	2	-	1	-	9	-	19
Alliser Thorne	5	4	1	-	-	-	-	-	-	-	10
Othell Yarwyck	2	4	1	-	-	-	-	-	-	-	7
Bowen Marsh	1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	5
Olly	1	4	1	-	-	-	-	-	-	-	6
Petyr Baelish	-	-	-	1	1	-	-	-	1	2	5
Yohn Royce	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1	2

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Robin Arryn	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Ramsay Bolton	3	3	1	1	-	-	-	-	10	-	18
Roose Bolton	2	1	-	-	-	1	-	-	-	-	4
Walda Bolton	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Maestre Wolkan	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Harald Karstark	-	1	1	-	-	-	-	-	2	-	4
Pequeño Jon Umber	-	-	1	-	-	-	-	-	2	-	3
Sam Tarly	-	-	1	-	-	6	-	-	-	3	10
Elí	-	-	1	-	-	6	-	-	-	2	9
Randyll Tarly	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Dickon Tarly	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Talla Tarly	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2
Melessa Tarly	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2
Arya Stark	1	1	10	-	6	5	4	17	-	3	47
Jaen H'ghar	-	1	3	-	3	1	-	3	-	-	11
Niña Abandonada	1	1	7	-	1	4	2	10	-	-	26
Lady Crane	-	-	-	-	3	3	-	6	-	-	12
Clarenzo	-	-	-	-	3	2	-	1	-	-	6
Izembaro	-	-	-	-	2	4	-	1	-	-	7
Bobono	-	-	-	-	3	2	-	1	-	-	6
Camello	-	-	-	-	3	2	-	-	-	-	5
Bianca	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	4
Bran Stark	-	6	2	-	30	6	-	-	-	3	47
Meera Reed	-	1	-	-	17	5	-	-	-	1	24

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Hodor	-	3	-	-	19	-	-	-	-	-	22
Hoja	-	2	1	-	10	1		-	-	-	14
Cuervo de Tres Ojos	-	4	2	-	16	-	-	-	-	-	22
Rey de la Noche	-	-	-	-	6	7	-	-	-	-	13
Varys	5	3	2	2	2	-	-	1	-	2	17
Tyrion Lannister	5	4	1	4	2	-	-	5	4	2	25
Missandei	-	1	1	4	1	-	-	4	2	1	14
Gusano Gris	-	1	1	4	1	-	-	2	2	1	12
Jorah Mormont	4	-	-	9	2	-	-	-	-	-	15
Daario Naharis	4	-	-	10	2	2	-	-	1	1	20
Daenerys Targaryen	3	-	3	6	2	5	-	1	7	3	30
Khal Moro	1	-	1	2	-	-	-	-	-	-	4
Qhono	3	-	3	-	-	-		-	-	-	6
Aggo	3	-	-	2	-	-	-	-	-	-	5
Theon Greyjoy	4	2	-	2	5	-	1	-	1	1	16
Yara Greyjoy	-	3	-	1	5	-	1	-	1	1	12
Balon Greyjoy	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Euron Greyjoy	-	1	-	-	7	-	-	-	-	-	8
Aeron Greyjoy	-	2	-	-	7	-	-	-	-	-	9
Bernadette	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Myranda	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Oficial Bolton	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Zanrush	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	2
Doran Martell	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Areo Hotah	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Maestre Caleotte	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Trystane Martell	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Ellaria Arena	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
Tyene Arena	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
Nym Arena	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
Obara Arena	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2
Myrcella Baratheon	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Ned Stark niño	-	2	-	-	2	-	-	-	-	-	4
Lyanna Stark niña	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Benjen Stark niño	-	1	-	-	2	-	-	-	-	-	3
Rodrik Cassel joven	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Tata joven	-	1	-	-	3	-	-	-	-	-	4
Wyllis	-	1	-	-	9	-	-	-	-	-	10
Rickard Stark	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
Ned Stark joven	-	-	2	-	-	1	-	-	-	3	6
Lyanna Stark	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Howland Reed	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Arthur Dayne	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Gerold Hightower	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Wun Wun	-	1	-	-	-	-	1	-	5	-	7

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Arthur	-	-	1	-	-	-	-	-	-	6	7
Frances	-	-	1	-	-	-	-	-	-	2	3
Vala	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Osha	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	2
Rickon Stark	-	-	1	-	-	-	-	-	2	-	3
Sacerdotisa Dosh khaleen	-	-	1	3	-	-	-	-	-	-	4
Yezzan zo Qaggaz	-	-	-	1	-	-	-	-	2	-	3
Razdal mo Eraz	-	-	-	1	-	-	-	-	2	-	3
Belicho Paenymion	-	-	-	1	-	-	-	-	2	-	3
Khal Forzho	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Khal Brozho	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Khal Rhalko	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Khal Qorro	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Iggo	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	2
Ornela	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	5
Kinvara	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
Ned Stark	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Aerys Targaryen	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	5
Piromante 1	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	3
Piromante 2	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	3
Piromante 3	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	3
Benjen Stark	-	-	-	-	-	2	-	-	-	1	3
Robb Stark	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
Sandor	-	-	-	-	-	-	7	4	-	-	11

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 6											
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	TOTAL
Clegane											
Hermano Ray	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	6
Lem Lemoncloak	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	2
Gatins	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	2
Morgan	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	2
Dim Dalba	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
Lyanna Mormont	-	-	-	-	-	-	2	-	1	1	4
Robett Glover	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	2
Gran Maestre Pycelle	-	-	1	1	-	-	-	1	-	7	10
Beric Dondarrion	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Thoros de Myr	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Cley Cerwyn	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Wyman Manderly	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1

Fuente: Elaboración propia

Tabla 49. Presencia de personajes en la temporada 7

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 7								
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	TOTAL
Nº PERSONAJES	31	37	35	23	32	17	31	206
Cersei Lannister	3	2	4	2	2	-	5	18
Qyburn	1	2	2	-	2	-	3	10
Gregor Clegane	1	1	2	-	-	-	6	10
Jaime Lannister	3	4	8	8	7	-	8	38
Bronn	-	-	1	8	4	-	6	19

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 7								
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	TOTAL
Euron Greyjoy	1	3	3	-	-	-	1	8
Theon Greyjoy	-	6	1	2	-	-	9	18
Tyrion Lannister	7	3	7	4	8	2	12	43
Varys	6	3	4	2	3	-	7	25
Missandei	6	4	5	8	-	-	7	30
Gusano Gris	6	3	4	-	-	-	2	15
Daenerys Targaryen	8	3	5	10	4	8	5	43
Jorah Mormont	1	2	1	-	7	14	7	32
Jon Nieve	3	5	5	10	7	19	10	59
Davos Seaworth	1	3	3	6	11	3	8	35
Petyr Baelish	3	3	3	6	4	1	2	22
Sansa Stark	4	3	5	8	3	6	4	33
Bran Stark	1	-	2	3	2		5	13
Arya Stark	2	3	-	11	8	3	2	29
Brienne de Tarth	3	1	-	6	-	1	5	16
Podrick Payne	2	-	-	4	-	-	4	10
Meera Reed	1	-	1	1	-	-	-	3
Maestre Wolkan	1	1	2	-	2	1	1	8
Yohn Royce	1	1	2	-	2	-	1	7
Robett Glover	1	1	-	-	2	-	-	4
Lyanna Mormont	1	1	-	-	-	-	-	2
Tormund	2	-	-	-	3	15	4	24
Eddison Tollett	1	-	-	-	-	-	-	1
Alys Karstark	1	-	-	-	-	-	-	1
Ned Umber	1	-	-	-	-	-	-	1
Sandor Clegane	4	-	-	-	2	15	6	27
Thoros de Myr	5	-	-	-	2	12	-	19
Beric Dondarrion	2	-	-	-	2	15	4	23
Gendry	-	-	-	-	7	12	-	19

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 7								
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	TOTAL
Sam Tarly	29	3	2	-	6	-	2	42
Elí	1	-	-	-	2	-	1	4
Archimaestre Ebrose	1	2	2	-	1	-	-	6
Randyll Tarly	-	4	1	3	1	-	-	9
Dickon Tarly	-	2	1	4	1	-	-	8
Olenna Tyrell	-	1	1	-	-	-	-	2
Yara Greyjoy	-	6	3	-	-	-	-	9
Ellaria Arena	-	5	3	-	-	-	-	8
Tyene Arena	-	5	3	-	-	-	-	8
Obara Arena	-	2	-	-	-	-	-	2
Nym Arena	-	2	-	-	-	-	-	2
Qhono	-	-	-	1	2	-	-	3
Pastel Caliente	-	1	-	-	-	-	-	1
Rey de la Noche	-	-	-	-	1	4	2	7
Bernadette	-	-	1	-	-	-	-	1
Tycho Nestoris	-	-	1	2	-	-	-	3
Melisandre	-	1	1	-	-	-	-	2
Harrag	-	-	2	-	-	-	1	3
Henk	-	-	-	3	-	-	-	3
Koner	-	-	-	3	-	-	-	3
Capa Dorada 1	-	-	-	-	1	-	-	1
Capa Dorada 2	-	-	-	-	1	-	-	1
Maestre de la Ciudadela 1	-	-	-	-	1	-	-	1
Maestre de la Ciudadela 2	-	-	-	-	1	-	-	1
Benjen Stark	-	-	-	-	-	1	-	1
Lyanna Stark	-	-	-	-	-	-	2	2
Ned Stark joven	-	-	-	-	-	-	1	1

PRESENCIA DE PERSONAJES TEMPORADA 7								
EPISODIOS	01	02	03	04	05	06	07	TOTAL
Rhaegar Targaryen	-	-	-	-	-	-	1	1
Septón Supremo Maynard	-	-	-	-	-	-	1	1

Fuente: Elaboración propia

10.5. ANEXO V: TABLAS DEL VIAJE DEL HÉROE DE JON NIEVE
Y DAENERYS TARGARYEN

Tabla 50. Etapas del viaje del héroe de Jon Nieve

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
Primer Acto	1	El mundo ordinario	Jon Nieve crece como hijo bastardo de Ned Stark en Invernalía.	1x01
	2	La llamada a la aventura	Llegan noticias de que Benjen ha desaparecido durante su expedición. Jon jura los votos de la Guardia de la Noche para poder pasar al otro lado del Muro y encontrarlo.	1x07
			Jon descubre que los cadáveres que han encontrado son Caminantes Blancos y se enfrenta a ellos.	1x08
	3	El rechazo de llamada	Jon se ofende por haber sido nombrado mayordomo en lugar de explorador, como esperaba.	1x07
			Al saber que Joffrey ha decapitado a Ned, Jon escapa del Castillo Negro, desertando, para ayudar a Robb a vengar a su padre.	1x10
	4	El encuentro con el mentor	Sam convence a Jon de que si Mormont lo ha pedido personalmente como su mayordomo, es porque quiere enseñarle a liderar.	1x07

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			Jon se encuentra con dos mentores distintos: Sam, por un lado, que le hace volver al Castillo Negro, y Jeor Mormont, por otro, que le regala <i>Garra</i> –la espada de acero valyrio–, y lo convence de luchar por la Guardia de la Noche más allá del Muro, en lugar de por Robb.	1x10
	5	La travesía del primer umbral	Jon decide quedarse en la Guardia de la Noche y parte con la expedición más allá del Muro.	1x10
Segundo Acto	6	Las pruebas, los aliados, los enemigos	Descubre que Craster entrega a sus hijos a los Caminantes Blancos.	2x02
			Conoce a Qhorin Mediamano y el Lord Comandante Mormont accede a permitirle ir con él a buscar a Mance Rayder.	2x05
			Jon conoce a Ygritte y pierde a sus compañeros.	2x06
			Jon mata a Qhorin Mediamano para ganarse la confianza de los salvajes y que lo lleven ante Mance Rayder.	2x10
			Jon conoce a Mance y lo convence de que ha renunciado a la Guardia de la Noche porque ha visto a los Caminantes y quiere luchar por los vivos.	3x01
			Jon miente a los salvajes sobre los hombres que tiene la Guardia de la Noche. Hace el amor con Ygritte,	3x05

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			quien le defiende ante los demás salvajes.	
			Jon escala el Muro con los salvajes.	3x06
			Jon se niega a matar a un anciano granjero, pelea contra los salvajes y huye.	3x09
			Ygritte sigue el rastro de Jon, lo encuentra y le dispara con su arco. Jon escapa y consigue llegar, malherido, al Castillo Negro.	3x10
			Jon cuenta a Alliser Thorne y Janos Slynt que se infiltró entre los salvajes por idea del Mediamano y que ha averiguado sus planes. Thorne quiere condenarlo a muerte por haber incumplido sus votos, pero el Maestre Aemon le deja marchar.	4x01
			Jon acaba con los amotinados de Torreón Craster, evitando que Mance averigüe la verdad y vengando la muerte de Jeor Mormont.	4x05
			Jon comanda la defensa del Castillo Negro ante Mance Rayder cuando Thorne cae.	4x09
			Jon decide partir solo más allá del Muro para intentar asesinar a Mance él solo y acabar con la guerra, porque sabe que el Castillo Negro no puede resistir otro ataque. Cuando es descubierto, Stannis llega al	4x10

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			campamento, arrasando con los salvajes y capturando a Mance.	
			Stannis envía a Jon a convencer a Mance para prosternarse y unirse a su ejército o arderá. Mance se niega y es condenado a arder en la hoguera, pero Jon le dispara al corazón para darle una muerte rápida.	5x01
			Stannis le pide a Jon que se una a él en la lucha contra los Bolton. A cambio, le ofrece ser legitimado como Stark y Señor de Invernalía. Jon decide respetar sus votos y seguir vistiendo el negro. Jon es elegido Lord Comandante de la Guardia de la Noche.	5x02
			Cuando Jon declina su oferta, Stannis le recomienda enviar lejos a Thorne. Jon, en cambio, lo nombra capitán de exploradores, pero envía a Janos Slynt a Guardia Gris. Cuando Slynt se niega, Jon lo condena a muerte y lo decapita él mismo.	5x03

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
	7	La aproximación a la caverna más profunda	<p>Jon acude al Maestro Aemon para pedirle consejo. Jon tiene que tomar una difícil decisión, pero teme que la mitad de los hombres lo odien en cuanto la tome. El Maestre Aemon le anima a hacerlo y le recuerda que la mitad de los hombres ya lo odian. Jon visita a Tormund y le pide que vaya al norte para traer al resto del Pueblo Libre y que vivan en Poniente si se comprometen a luchar contra los caminantes Blancos. Tormund solo acepta la misión si Jon lo acompaña. La Guardia de la Noche desaprueba su decisión y algunos, como Olly, están personalmente decepcionados con Jon. Stannis le presta los barcos para traer al Pueblo Libre y le advierte que espera que sepa lo que hace.</p>	5x05
			<p>Jon parte hacia el norte con Tormund y deja el Castillo Negro en manos de Thorne. Éste le advierte que es una misión imprudente y un insulto para sus hermanos caídos. Sam le da a Jon el vidriagón que usó para matar al Caminante Blanco.</p>	5x07
	8	La odisea (el calvario)	<p>Jon llega a Casa Austera y consigue convencer a algunos salvajes para que lo acompañen al Castillo Negro. El Rey de la Noche ataca Casa Austera, y</p>	5x08

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			<p>acaba con casi todos. Jon pierde el vidriagón y está a punto de morir, pero descubre que <i>Garra</i>, de acero valyrio, también puede detener a los Caminantes. Jon, Ed y Tormund consiguen escapar con algunos salvajes y ven cómo el Rey de la Noche levanta las manos y convierte en Caminantes a todos lo que acaban de matar.</p>	
			<p>Jon llega al Castillo Negro con los salvajes, pero <i>sir</i> Alliser duda si abrir las puertas, aunque finalmente lo hace. Jon siente que ha fracasado, pero Sam intenta animarlo y le hace ver que toda esa gente está viva gracias a él.</p> <p>Thorne reconoce que tiene buen corazón, pero cree que ese corazón los matará a todos. Casi todos los hermanos de la Guardia de la Noche están resentidos con Jon.</p>	5x09
			<p>Jon está apesadumbrado por el ser el primer Lord Comandante que sacrifica vidas de hermanos por salvar a salvajes. Sabe que es el hombre más odiado del Castillo Negro.</p> <p>Davos intenta convencer a Jon para que los salvajes luchen por Stannis, pero Jon cree que no es esa la guerra que deben librar.</p>	5x10

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			Olly engaña a Jon para que baje al patio, donde sus hermanos le tienden una trampa, lo rodean y lo apuñalan por haber traicionado a la Guardia de la Noche.	
			Davos pide ayuda a Melisandre y esta consigue revivir a Jon.	6x02
			Jon vuelve a la vida, ejecuta a los traidores y entrega a Ed su capa negra, afirmando que su guardia ya ha terminado.	6x03
			Jon se reencuentra con Sansa y ambos deciden combatir a Ramsay y recuperar Invernalía.	6x04
	9	La recompensa	Jon, gracias a Sansa y los caballeros del Valle, consigue derrotar al ejército Bolton. Sigue a Ramsay hasta Invernalía y lo derrota en combate singular.	6x09
			Jon es proclamado Rey en El Norte y, después de toda su vida arrastrando la herida de ser un bastardo, ahora es reconocido como cabeza de la casa Stark y sus vasallos corean su nombre. Alerta a los señores nortños del peligro del Rey de la Noche.	6x10
Tercer Acto	10	El camino de regreso	Jon planea, junto a sus vasallos, la defensa contra los Caminantes Blancos.	7x01
			Jon recibe la invitación de Daenerys y	7x02

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			el aviso de Sam de que hay vidriagón en Rocadragón. Aunque sus vasallos se oponen, Jon decide acudir ante Daenerys y deja a Sansa como Señora de Invernia.	
			Jon intenta convencer a Daenerys del peligro que supone el Rey de la Noche, sin éxito. Gracias a Tyrion, consigue que le permita extraer el vidriagón.	7x03
			Jon le muestra a Daenerys las inscripciones que hicieron los Hijos del Bosque sobre los Caminantes Blancos en la cueva. Daenerys dice que luchará contra ellos cuando Jon hincó la rodilla, pero él se niega.	7x04
			Jon acaricia a Drogon y éste ronronea, cosa que sorprende a Daenerys. Jon recibe un cuervo de Bran, alertando de que los Caminantes Blancos se acercan a Guardaoriente del Mar, y decide partir hacia allí. Jon parte con una expedición para capturar a un espectro y llevárselo a Cersei con la esperanza de que, al ver el peligro, decida detener hostilidades y unirse a su lucha.	7x05
			La expedición consigue capturar a un espectro, pero es rodeada por el ejército de los muertos. Cuando están	7x06

VIAJE DEL HÉROE – JON NIEVE				
			<p>a punto de ser vencidos, aparece Daenerys con sus dragones y los salvan. Jon decide intentar acabar el solo con el Rey de la Noche, cae al lago helado y Daenerys, que teme perder a otro dragón, parte sin él. Jon sale del lago y es salvado por Benjen, que le da su caballo para que huya mientras el se enfrenta a los espectros.</p> <p>Jon llega a Guardaoriente del Mar y, en el barco, jura lealtad a Daenerys. Ella afirma que ahora sí le cree y que luchará con él contra el Rey de la Noche.</p>	
			<p>Jon reconoce ante Cersei que ha jurado lealtad a Daenerys, incumpliendo la condición que ella ha puesto para unirse a la lucha. Cersei dice apoyarles, pero es una treta. Jon y Daenerys viajan juntos por barco hacia El Norte.</p> <p>Jon va al camarote de Daenerys y ambos se acuestan.</p>	
	11	La resurrección		
	12	El retorno con el elixir		

Fuente: adaptado de Vogler (2002)

Tabla 51. Etapas del viaje del héroe de Daenerys Targaryen

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
ETAPAS DEL VIAJE			PLASMACIÓN EN LA SERIE	EPISODIO
Primer Acto	1	El mundo ordinario	Daenerys vive con su hermano Viserys en Pentos, acogidos por el Maestre Illyrio. Ella es una niña inocente y apocada que ama y teme a su hermano, y que espera que este recupere el trono y ambos puedan volver a casa. Para conseguir un ejército, Viserys entrega a Daenerys –obligada– como esposa a Khal Drogo.	1x01
			Daenerys aún desconoce sus poderes, pero se baña en agua hirviendo y no siente dolor, cosa que sorprende a su doncella.	
			En su boda, Daenerys conoce a Jorah Mormont, que se convertirá en su confidente, y recibe tres huevos de dragón petrificados, como regalo de boda de Illyrio Mopatis.	
			Drogo viola a Daenerys en su noche de bodas.	1x02
			Daenerys cabalga, junto al khalasar, hacia Vaes Dothrak. Jorah empieza a ganarse su confianza.	
			Daenerys pregunta a sus doncellas qué	

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			saben sobre los dragones. Daenerys es instruida por Doreah en artes amatorias y, al ponerlas en práctica con Drogo, su relación empieza a estrecharse.	
			Daenerys empieza a mostrar rechazo al concepto de esclavitud y da orden al khalasar de detener la marcha.	1x03
	2	La llamada a la aventura	Viserys, ofendido porque Daenerys le haya dado una orden –detener la marcha es una orden que se hace extensiva a él–, la ataca. Daenerys descubre que está embarazada.	1x03
			Daenerys manda a Doreah a invitar a cenar a Viserys. Viserys, colérico, agrede a Daenerys, pero ésta le devuelve el golpe y lo amenaza de muerte.	1x04
			Daenerys calienta sus huevos de dragón en unas ascuas y los saca con sus manos desnudas. Cuando Doreah la ve, se asusta y se quema al quitárselo de las manos. Daenerys se sorprende de que Doreah se haya hecho daño y ella ni siquiera tenga marcas. Daenerys se come un corazón de caballo para completar un ritual dothraki y la dosh khaleen augura que	1x06

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>su hijo será el Gran Khal profetizado.</p> <p>Drogo la mira orgulloso y todo el khalasar la vitorea.</p> <p>Daenerys se da cuenta de que Viserys no era un auténtico dragón, porque el oro fundido lo ha matado y el fuego no puede matar a un dragón.</p>	
			<p>Cuando uno de los pajaritos de Varys entrega un indulto real a Jorah, este sospecha de un vinatero –un asesino enviado por Robert para acabar con Daenerys–. Jorah salva a Daenerys y Rhakaro apresa al vinatero. Daenerys se da cuenta de que es el objetivo de Robert y que ni ella ni su hijo están a salvo.</p>	1x07
			<p>Daenerys ve cómo los hombres de su khalasar están violando a las mujeres en una ciudad que acaban de saquear. Se horroriza y les ordena que paren. Jorah lo desaconseja, porque esos hombres han luchado por Drogo y reclaman su botín, pero Daenerys no cede y rescata a Mirri Maz Duur.</p>	1x08
			<p>La herida de Drogo se infecta, haciéndole enfermar y caer del caballo. Qotho intenta matar a Mirri Maz Durr y detener el conjuro, tira a Daenerys al suelo y Jorah lo mata.</p>	1x09
			<p>Drogo ha quedado catatónico tras el</p>	1x10

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			hechizo de Mirri Maz Duur, Rhaego ha muerto y la mayor parte del khalasar los ha abandonado.	
	3	El rechazo de llamada	Aunque su hermano la haya atacado por considerarse el Rey Dragón –muy por encima de ella–, Daenerys da orden a Rhakaro de no hacerle daño. Aún así, Rhakaro obliga a Viserys a continuar la marcha a pie, y Jorah se niega a inmiscuirse aunque Viserys le haya ordenado matar a los dothrakis.	1x03
			Viserys se presenta borracho en el templo de las dosh khaleen, empuña su espada, a sabiendas de que las armas están prohibidas en Vaes Dothrak, y amenaza a Daenerys con ella, exigiendo a Khal Drogo que le de la corona de oro que le prometió. Drogo accede a dársela, Viserys parece complacido, hasta que dos dothrakis lo sujetan mientras Drogo le vacía un caldero de oro hirviendo en la cabeza y lo mata.	1x06
			Daenerys intenta convencer a Drogo de que crucen el mar para conquistar Poniente, pero el Khal considera que su hijo no necesitará una silla de hierro, sino un caballo. Cuando Daenerys vuelve a la tienda y Drogo es informado del incidente, este	1x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			castiga al vinatero y proclama que, como respuesta al intento de asesinato, arrebatará el Trono de Hierro a Robert y se lo dará como regalo a su hijo –no a Daenerys–, aunque no quiere gobernarlo, sino destruirlo y esclavizarlo, como hacen los dothrakis con las tierras que conquistan, ya que ellos son nómadas.	
			Mago reclama a Drogo el botín que Daenerys le ha arrebatado, pero ella sigue defendiendo a las mujeres. Drogo le hace caso y Mago lo acusa de obedecer a una mujer y no ser un hombre. Drogo y Mago pelean y Drogo lo mata, pero recibe una herida en el pecho. Aunque Drogo no le da importancia a la herida, Daenerys le suplica que deje que la bruja se la cure y Drogo consiente.	1x08
			<p>Cuando Drogo cae del caballo, Daenerys ordena que acampen, pero Qotho replica que no obedece órdenes de una mujer Aunque Jorah le advierte del peligro que correrán cuando Drogo muera, Daenerys es incapaz de abandonarlo.</p> <p>Daenerys pide a Mirri Maz Duur que haga lo necesario para salvar a Drogo,</p>	1x09

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>aunque sea un conjuro con magia de sangre.</p> <p>Daenerys se pone de parto y Jorah la lleva a la tienda en que Mirri Maz Duur está haciendo el conjuro, para que la asista, ya que las comadronas se han negado por considerar que la khaleesi están embrujada.</p>	
			<p>Cuando Daenerys despierta y pregunta por su hijo, Jorah le dice que no sobrevivió. Mirri Maz Duur le cuenta cómo el niño nació siendo monstruoso, con escamas, alas, sin ojos. La carne se desprendía al tocarla y el interior estaba lleno de gusanos. La bruja le recuerda que ya le advirtió que sólo la muerte podía pagar la vida, por lo que Daenerys exige que le muestre a Drogo.</p>	1x10
	4	El encuentro con el mentor	<p>Jorah le dice a Daenerys que el pueblo no aclama por un rey u otro y que Viserys no tiene cualidades para reconquistar el trono. Daenerys se da cuenta de que Viserys no conseguirá reinar en Poniente y no la llevará de vuelta a casa.</p>	1x04
			<p>De vuelta a la tienda, Daenerys y Jorah hablan sobre el destino que le espera al vinatero. Ella pensaba que Robert se olvidaría de ella tras la muerte de Viserys, pero Jorah le asegura que</p>	1x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			Robert jamás “abandonará la caza”, pues ella es la última Targaryen.	
			Jorah quiere llevarse a Daenerys antes de que Drogo muera, porque teme la reacción del khalasar, pero Daenerys es incapaz de abandonar a Drogo.	1x09
			<p>Cuando Daenerys descubre que la mayor parte del khalasar los ha abandonado, Jorah le recuerda que los dothrakis solo siguen a los fuertes.</p> <p>Tras comprobar que Drogo está en estado vegetativo y que nunca volverá a ser como antes, Daenerys pide explicaciones a la bruja, echándole en cara que le debe la vida. Mirri Maz Duur le dice que, para cuando ella llegó, los dothrakis ya habían aniquilado a su pueblo y ella había violada por varios hombres. Le hace ver que la vida no vale nada, cuando todo lo demás se esfuma y apunta que su hijo no habría sido inocente, sino otro Khal que hubiese esclavizado y reducido pueblos a cenizas.</p>	1x10
	5	La travesía del primer umbral	<p>Daenerys limpia a Drogo, en su tienda. Le habla, intentando sin éxito percibir algún signo de respuesta en él. Al darse cuenta de que nunca volverá, se despide de él y, con lágrimas en los ojos, lo</p>	1x10

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN

			<p style="text-align: center;">asfixia con una almohada.</p> <p>Daenerys monta una pira funeraria para Drogo, en la que coloca los huevos de dragón y ata a Mirri Maz Duur. Jorah, creyendo que intenta suicidarse por la pena, trata de impedirselo, pero ella le responde que no la entiende y que no tema.</p> <p>Daenerys se dirige a lo que queda de su khalasar, libera a los esclavos y los anima a serle leales, prometiéndoles que quienes traten de dañarlos morirán gritando. Por primera vez se presenta como “Daenerys de la Tormenta”, como la última Targaryen e Hija del Dragón.</p> <p>Cuando la bruja empieza a gritar, abrasada por las llamas, Daenerys entra en la pira, sin emitir ningún sonido, ni mostrar gesto de dolor alguno.</p> <p>A la mañana siguiente, cuando el fuego se ha consumido, Jorah se aproxima, esperando encontrar sus restos carbonizados. Sin embargo, Daenerys está sentada en el suelo, cubierta de cenizas, pero indemne, sosteniendo en su regazo a sus dragones recién nacidos. Daenerys se pone en pie, con Rhaegal y Viserion en brazos y Drogon sobre su</p>	
--	--	--	---	--

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			hombro, gritando, y todos los presentes se arrodillan ante ella.	
Segundo Acto	6	Las pruebas, los aliados, los enemigos	Daenerys y su khalasar atraviesan el Desierto Rojo y van muriendo de hambre y sed, por lo que ella envía a sus 3 mejores jinetes en diferentes direcciones para que encuentren signos de civilización.	2x01
			El caballo de Rhakaro vuelve al Desierto Rojo. Daenerys se da cuenta de que no tiene jinete, y descubre la cabeza de Rhakaro en una de sus alforjas, con la trenza cortada (los dothrakis se cortan el pelo cada vez que pierden una pelea).	2x02
			<p>Kovarro vuelve al Desierto Rojo e informa a Daenerys que ha encontrado la ciudad de Qarth y allí han asegurado que la recibirán. Jorah le advierte que el desierto que rodea Qarth se conoce como el <i>jardín de huesos</i>, y que cada vez que la ciudad cierra sus puertas a un viajero, el jardín crece.</p> <p>Daenerys llega ante las puertas de Qarth, donde los Trece (los gobernantes de la ciudad) esperan para recibirla. El Rey de las Especies exige ver a los dragones antes de dejarles pasar. Daenerys intenta que la acojan, pero los Trece se niegan. Xaro Xhoan Daxos,</p>	2x04

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>uno de los Trece, invoca a <i>Sumai</i> y permite que les abran las puertas de la ciudad.</p>	
			<p>Daenerys enseña a Drogon a lanzar fuego siguiendo la orden “dracarys”.</p> <p>Doreah parece embelesada por las riquezas de Xaro Xhoan Daxos.</p> <p>Daenerys pasea por Qarth y conoce a sus gentes, pero ve que dos de sus dothrakis discuten por cómo robar una estatua de oro y les dice que son invitados y no pueden robar nada.</p> <p>Pyat Pree utiliza su magia para multiplicarse y sorprender a Daenerys. La invita a visitar la Casa de los Eternos.</p> <p>Quaithe advierte a Jorah que muchos se acercarán a Daenerys por sus dragones. Xaro Xhoan Daxos muestra a Daenerys la puerta de su cámara acorazada y presume de que nadie ha sido capaz de abrirla. Asegura que dentro guarda enormes riquezas y que, ahora que Robert ha muerto, puede comprar barcos y ejércitos y ayudarla a conquistar Poniente si se casa con él.</p>	2x05

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Jorah advierte a Daenerys que no se fie de Xaro Xhoan Daxos y recomienda buscar aliados en Poniente. Daenerys lo envía a buscarle un barco.</p>	
			<p>Xaro Xhoan Daxos sigue insistiendo a Daenerys para que se case con él, pero ella lo rechaza.</p> <p>Daenerys intenta negociar con El Rey de las Especias para navegar en sus barcos hasta Poniente, pero él no lo considera una buena inversión y declina la oferta.</p> <p>Daenerys y Xaro Xhoan Daxos vuelven al palacio de éste y descubren que todos sus hombres han sido asesinados y sus dragones, robados.</p> <p>En la Casa de los Eternos se oye a los dragones llamar a su madre.</p>	2x06
			<p>Xaro Xhoan Daxos ofrece su ayuda a Daenerys para recuperar a sus dragones, pero ella le espeta que no es su problema.</p> <p>Daenerys le pide a Jorah que encuentre a sus dragones.</p>	2x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Quaithe advierte a Jorah que el ladrón de dragones se encuentra en ese momento con Daenerys.</p> <p>Daenerys, reunida con los Trece, les suplica que le devuelvan a sus hijos. Pyat Pree dice que los dragones ahora son suyos pues se los dio el Rey de Qarth. Xaro Xhoan Daxos se revela como el Rey de Qarth y Pyat Pree se multiplica y acaba con los Trece. Jorah intenta matar a Pyat Pree, pero sólo acaba con una de sus proyecciones. Pyat Pree invita a Daenerys a ir a la Casa de los Eternos a por sus dragones.</p>	
			<p>Jorah ha conseguido un barco para ir hasta Astapor, pero Daenerys se niega a marcharse sin sus dragones.</p>	2x08
			<p>Daenerys va a la Casa de los Eternos con Jorah y Kovarro. Es una estructura de piedra circular, sin puerta. Daenerys empieza a bordearla, Jorah la sigue pero la pierde de vista.</p> <p>De repente Daenerys está dentro de la Casa de los Eternos.</p> <p>Daenerys avanza buscando a sus dragones y va viendo diferentes ilusiones a su paso.</p>	2x10

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN

			<p>Ve el Trono de Hierro, medio derruido y cubierto de nieve, se acerca a tocarlo, pero no llega a hacerlo y sigue avanzando.</p> <p>Cruza el Muro y ve una tienda en la nieve. Dentro de ella están Drogo con Rhaego en brazos, sonriendo y pidiéndole que se quede con ellos. Daenerys quiere quedarse en la tienda pero sabe que no es real.</p> <p>En la última estancia ve a sus dragones encadenados. Aparece Pyat Pree y la encadena a ella también. Le dice que su magia ha aumentado desde que llegaron los dragones, y que la de éstos crece en presencia de su madre, por lo que deben quedarse ahí encerrados para siempre. A la orden de <i>dracarys</i>, los dragones empiezan a echar fuego y acaban con Pyat Pree. Al morir éste, las cadenas desaparecen.</p> <p>Daenerys vuelve al palacio de Xaro Xhoan Daxos y lo sorprenden dormido, en la cama con Doreah. Prenden a ambos y le quitan la llave de la cámara acorazada, pero cuando la abren</p>	
--	--	--	--	--

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>descubren que está vacía y que todo era mentira.</p> <p>Daenerys le agradece a Xaro Xhoan Daxos la valiosa lección que le ha dado y lo encierra en la cámara acorazada con Doreah.</p> <p>Los dothrakis desvalijan el palacio de Xaro Xhoan Daxos y se llevan todo lo de valor para comprar barcos con ello.</p>	
			<p>Daenerys va en barco hasta Astapor para comprar Inmaculados. Jorah defiende que son los mejores soldados del mundo. Daenerys apunta que son esclavos, a lo que él responde que no se hará con un auténtico khalasar hasta que no demuestre su fuerza.</p> <p>Kraznys mo Nakloz es un esclavista dueño de los Inmaculados. Daenerys y Jorah lo visitan para negociar su compra. Como Daenerys simula no hablar Alto Valyrio, Missandei hace de traductora entre ambos (suavizando el discurso de Kraznys, que es impertinente y ofensivo). Kraznys se enorgullece de la falta de humanidad de los Inmaculados y le corta el pezón a uno para demostrar la fortaleza de sus</p>	3x01

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>guerreros.</p> <p>Daenerys y Jorah caminan por el muelle de Astapor, cuando una niña le lanza una pelota, sonriendo. Daenerys la coge y le devuelve la sonrisa. La niña le hace gestos para que la abra, pero un encapuchado la empuja y tira la pelota al suelo antes de que lo haga. Jorah agarra al encapuchado y la pelota se abre revelando un escorpión que se lanza a atacar a Daenerys. El encapuchado la salva, clavándole su puñal al escorpión y la niña escapa. El encapuchado se descubre como <i>sir</i> Barristan, se disculpa por haber fallado a Aerys y le pide a Daenerys servirle como guardia real.</p>	
			<p>Daenerys está en contra de la esclavitud. Jorah intenta hacerle ver que para conseguir el trono deberá mancharse las manos, y que los Inmaculados, al menos, no violarán a nadie, sólo matarán a quien ella ordene. Barristan, por otro lado, defiende que un ejército lucha cuando ama a su rey, no cuando es comprado.</p> <p>Daenerys quiere comprar a todos los Inmaculados, incluso a los que están</p>	3x03

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>aún en entrenamiento. Aunque Kraznys esgrime que no puede comprarlos, ella insiste en que serán todos o ninguno. Aunque Jorah y Barristan se oponen, Daenerys le ofrece a uno de sus dragones como pago, y él elige a Drogon. Daenerys exige también a Missandei como regalo.</p> <p>Una vez fuera, advierte a Jorah y Barristan que si vuelven a cuestionarla en público, asesorarán a otra.</p>	
			<p>Daenerys entrega a Drogon al amo Kraznys y éste le hace entrega del látigo, símbolo de posesión de los Inmaculados. Kraznys lo sujeta por la cadena, pero Drogon no le obedece y llama a su madre. Daenerys, látigo en mano, se dirige a los Inmaculados y les habla en Alto Valyrio (desvelando que ha entendido a Kraznys todo el tiempo) y les ordena acabar con todos los esclavistas. A la voz de <i>dracarys</i>, Drogon quema vivo a Kraznys.</p> <p>Daenerys libera a todos los Inmaculados y les pide que luchen por ella por voluntad propia y como hombres libres. Todos la siguen. Daenerys deja caer el látigo y sale de Astapor con su ejército.</p>	3x04

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Daenerys ordena a los Inmaculados elegir a su representante y estos escogen a Gusano Gris. Daenerys les anima a elegir otro nombre que no sea el que les dieron como esclavos, pero Gusano Gris alega que ese nombre le dio suerte porque, con él, fue liberado por Daenerys.</p>	
			<p>Jorah tantea a Barristan para saber si éste participaba en el Consejo Privado de Robert (y si sabía, por tanto, que Jorah espiaba a Daenerys). Barristan advierte a Jorah que su nombre se ha visto dañado en Poniente, por lo que a Daenerys no le conviene llevarlo con ella. Jorah se muestra ofendido y esgrime que él lleva mucho más tiempo con ella y solo acata sus órdenes.</p>	3x05
			<p>Daenerys llega a Yunkai. Aunque Jorah considera que, como solo tienen esclavos de cama, no necesitan tomarla, Daenerys está decidida a liberar a los 200.000 esclavos de la ciudad.</p> <p>Grazdan mo Eraz, enviado por los Sabios Amos de Yunkai, se presenta ante Daenerys para regalarle oro y tantos barcos como desee a cambio de que no los ataque. Daenerys le ofrece</p>	3x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>otro regalo: su vida, siempre que libere a los esclavos. Le advierte que si rechaza el obsequio, no habrá misericordia. Grazdan la amenaza, pero Drogon lo asusta y le impide recuperar el oro que había traído. Daenerys lo despacha y envía a Jorah a averiguar quiénes son los aliados de los Sabios Amos de Yunkai.</p>	
			<p>Jorah informa a Daenerys que los aliados de Yunkai son una compañía mercenaria llamada los Segundos Hijos. Daenerys se reúne con sus capitanes e intenta negociar con ellos, pero éstos se niegan a aceptar sus términos y la tratan con altanería y obscenidad. Cuando se van, Daenerys pide a Barristan que mate a Mero el primero.</p> <p>Los capitanes de los Segundos Hijos debaten su estrategia. Mero asegura que solo necesitan colarse de noche y matar a Daenerys. Hacen un sorteo y le toca a Daario Naharis llevar a cabo el plan.</p> <p>Mientras Daenerys está en la bañera, Daario entra en su tienda y le pone un cuchillo en la garganta a Missandei. Daario le entrega las cabezas de los otros dos capitanes y le dice que los ha</p>	3x08

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			matado porque le ordenaron asesinarla y no le dejaron otra opción. Daario pone a los Segundos Hijos al servicio de Daenerys y le jura su espada, su vida y su corazón.	
			Daario muestra un mapa de Yunkai y propone entrar a la ciudad por un portillo. Jorah desconfía de él, pero Gusano Gris accede. Cuando Barristan expresa su deseo de acompañarlos a Yunkai, Jorah, aún molesto con Barristan le dice que se quede protegiendo a Daenerys.	3x09
			Daario, Jorah y Gusano Gris acaban con los soldados de Yunkai. Yunkai es conquistada.	
			Daenerys espera con sus hombres a las puertas de Yunkai. Se abren y salen los antiguos esclavos y la aclaman, llamándola “Mhysa” (“madre” en ghiscario antiguo). La cogen a hombros y la vitorean.	3x10
			Los dragones están creciendo y se están volviendo agresivos e incontrolables.	
			Entre Daario y Daenerys empieza a notarse interés mutuo.	4x01
			Daenerys se horroriza al ver a los	

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>esclavos crucificados que señalan el camino a Meereen.</p>	
			<p>Daenerys llega ante las puertas de Meereen. Las puertas se abren y sale el héroe de la ciudad para batirse con el héroe de Daenerys. El hombre profiere ofensas e insolencias y orina frente a ella como signo de provocación. Todos se presentan voluntarios para luchar por ella, pero Daenerys los considera demasiado importantes para arriesgarlos y elige a Daario.</p> <p>Daario derriba al héroe del caballo y acaba con él del primer golpe. Acto seguido, devuelve el insulto orinando. Daenerys pronuncia un discurso para alentar a los esclavos a luchar por su libertad y, con catapultas, les lanza cadenas rotas.</p>	403
			<p>Daenerys envía a los Inmaculados a Meereen, disfrazados para camuflarse entre los esclavos. Reparten armas entre ellos y los convencen de que ellos son mayoría y que si quieren su libertad, tendrán que conquistarla ellos mismos.</p> <p>Un amo pasea por Meereen cuando ve una pintada: Matad a los amos. Levanta la vista y comprueba que sobre la Gran</p>	4x04

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Pirámide ondea la bandera del dragón rojo. Los esclavos lo acorralan y acaban con él.</p> <p>Daenerys entra en la ciudad entre el clamor de los esclavos. Aunque Barristan le aconseja clemencia, Daenerys insiste en crucificar a los antiguos amos como ellos hicieron con los esclavos.</p>	
			<p>Jorah informa a Daenerys de que Joffrey ha sido asesinado en su boda. Daario, sin que nadie se lo pida, ha tomado la flota de Meereen y Barristan considera que es el momento de atacar. Jorah no está seguro, ya que Yunkai y Astapor han vuelto a ser esclavizadas. Daenerys se queda a solas con Jorah y, aunque él afirma que Poniente nunca ha estado más expuesto, ella considera que si no puede con la Bahía de los Esclavos, no logrará los apoyos que necesita en Poniente.</p> <p>Daenerys decide no zarpar aún a Poniente y quedarse en Meereen para reinar.</p>	4x05
			<p>Daenerys está dando audiencia a los suplicantes cuando llega el cabrero y le cuenta que, como Drogon se ha comido</p>	4x06

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>a sus cabras, lo ha perdido todo.</p> <p>Daenerys acuerda pagarle 3 veces su precio para compensarlo.</p> <p>Hizdahr zo Loraq se presenta como el hijo de un importante arquitecto al que Daenerys crucificó. Daenerys dice que eso fue justicia, y él insiste en que su padre no hizo nada, ni siquiera estaba a favor de la esclavitud y le echa en cara que haya pagado un crimen con otro. Le pide permiso para dar santa sepultura a su padre y se muestra preocupado porque se pierdan las costumbres de Meereen. Daenerys le concede el permiso para enterrar a su padre.</p>	
			<p>Daenerys llega a sus aposentos y encuentra allí a Daario, con flores. Le advierte que no vuelva a entrar ahí sin invitación y él le dice que los Segundos Hijos no tienen nada que hacer en Meereen. Le pide permiso para ir a matar a sus enemigos. Daenerys anima a Daario a que haga lo que mejor saber hacer y se acuesta con él.</p> <p>Cuando Jorah le dice que Daario no es de fiar, Daenerys responde que ya lo sabe, y por eso lo ha mandado a reconquistar Yunkai y a matar a los</p>	4x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>amos. Jorah cree que es una decisión muy radical, considera que hay bien y mal en ambos bandos y recomienda que les de la opción de elegir. Daenerys accede y lo envía a alcanzar a Daario y comunicarle el cambio de planes.</p>	
			<p>Un pajarito de Varys busca a Barristan por las calles de Meereen y le entrega un mensaje con el sello de la Mano del Rey. Barristan le entrega el mensaje a Jorah, en privado. Es un indulto real firmado por Robert Baratheon.</p> <p>Barristan deduce que Jorah espiaba a Daenerys. Le dice que quería decírselo antes a él, de hombre a hombre. Jorah pide hablar con Daenerys a solas para explicarse, pero Barristan le prohíbe volver a estar a solas con ella.</p> <p>Daenerys pregunta a Jorah por qué lo indultaron; Jorah pide hablar a solas pero ella rehúsa. El indulto fue firmado el año en que se conocieron, a lo que Jorah responde que todo es un plan orquestado por Tywin Lannister para dividirlos. Ante las insistentes preguntas de Daenerys, Jorah acaba admitiendo que la espiaba, que envió varias cartas a Varys y que la salvó del vinatero que intentó envenenarla porque sabía que</p>	4x08

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>enviarían asesinos. Jorah se arrodilla, suplica perdón y afirma amarla.</p> <p>Daenerys le prohíbe volver a tocarla o nombrarla y le dice que tiene hasta el día siguiente para abandonar Meereen o lo ejecutarán.</p>	
			<p>Fennesz se presenta ante Daenerys para explicarle que cuando era esclavo daba clase a los hijos de su amo; pero ahora ha perdido su hogar y su propósito en la vida. Le pide permiso para revenderse a su amo. Daenerys le concede la posibilidad de firmar un contrato, de un año máximo. Barristan advierte a Daenerys que los antiguos amos se aprovecharan de la situación.</p> <p>Entra un cabrero, llorando, y expone ante Daenerys los restos de su hija, que Drogon ha dejado carbonizados.</p> <p>Daenerys se queda afectada por la noticia de la niña muerta y envía a Gusano Gris a buscar a Drogon, que no ha sido visto en 3 días.</p> <p>Daenerys baja a las mazmorras con Rhaegal y Viserion y los distrae con comida para encadenarlos. Cuando los dragones ven que su madre se aleja</p>	4x10

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			dejándolos ahí, intentan seguirla, gritan y lloran; Daenerys los deja sintiéndose culpable.	
			<p>Los Inmaculados derriban la estatua de la Arpía que coronaba la Gran Pirámide de Meereen. Rata Blanca va a ver a una prostituta, Vala, y le paga para que lo acune y le cante. Vala está aliada con un Hijo de la Arpía que lo degüella.</p> <p>Daenerys, al saber la noticia, ordena que entierren a Rata Blanca con los más altos honores, a fin de enfadar a los reaccionarios y forzarlos a atacar para poder cortarles la cabeza. Hizdahr informa a Daenerys de que la misión de Yunkai ha sido un éxito, pero le pide reabrir los reñideros, como muestra de respeto a sus antiguas tradiciones.</p> <p>Daenerys se niega.</p> <p>Daario aconseja a Daenerys reabrir los reñideros y le cuenta cómo fue su experiencia en ellos cuando su madre lo vendió de niño. Le recomienda mostrar su fuerza como madre de dragones, pero Daenerys tiene miedo de que maten a otro niño por su culpa. Daario le dice que una Reina Dragón, sin dragones, no es una reina.</p>	5x01

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Daenerys baja a las mazmorras a ver a sus dragones. Rhaegal y Viserion empiezan a escupir fuego y aunque Daenerys intenta tranquilizarlos, no es capaz. Daenerys los deja allí.</p>	
			<p>Daario y Gusano Gris buscan a los Hijos de la Arpía. Entran en una casa, la registran, y Gusano concluye que está vacía, pero Daario le dice que, como Inmaculado, ha olvidado lo que es el miedo y cómo esconderse. Daario lanza su puñal a una pared, que resulta ser falsa y cae de dentro un Hijo de la Arpía herido.</p> <p>Daenerys está pensada qué hacer con el Hijo de la Arpía capturado. Mossador pide que lo ejecute; Hizdahr defiende que el reo no tiene relación con los nobles de Meereen; Daario asegura que no tiene más información que dar; Barristan, por su parte, recomienda mesura y que se le de un juicio justo. Daenerys agradece a todos sus consejos y se marchan, pero Barristan se queda a solas con ella para hablarle del Rey Loco. Daenerys dice que sabe las mentiras que se contaron sobre su padre, pero Barristan dice que no eran</p>	5x02

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>mentiras, que sí fue cruel y quemó a gente viva. Daenerys alega que ella no es como su padre, y asegura que no ejecutará al prisionero sin un juicio justo.</p> <p>Llevan a Mossador ante la reina por haber matado al Hijo de la Arpía. Él asegura que lo ha hecho por ella, que tenía las manos atadas y él ha llevado a cabo lo que ella no podía. Daenerys le recrimina por haber arrebatado al prisionero su derecho a un juicio justo y lo condena a muerte. Mossador es decapitado en una ejecución pública. Los libertos, que suplicaban por su vida, se indignan. Empieza una reyerta entre antiguos amos y esclavos y los Inmaculados se apresuran a escoltar a Daenerys y sacarla de ahí.</p> <p>Daenerys sale al balcón de su habitación, de noche. Drogon, que llevaba tiempo desaparecido, aparece ahí; ella va a acariciarlo, pero él levanta el vuelo de nuevo y desaparece.</p>	
			<p>Hizdahr zo Loraq acude de nuevo ante Daenerys para pedirle reabrir los reñideros y para insistir en la importancia de respetar las tradiciones</p>	5x04

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>de Meereen y señala que, sin ellas, amos y esclavos no tienen nada en común.</p> <p>Los Hijos de la Arpía inician un ataque y, con la ayuda de Vala, logran acorralar a los Inmaculados. Barristan pasea por la calle cuando oye el tumulto y acude en ayuda de los Inmaculados. Los Hijos de la Arpía hieren a Gusano Gris y lo acorralan entre varios, pero Barristan llega a tiempo para ayudarlo.</p> <p>Los Hijos de la Arpía atacan a Barristan, que muere luchando. Gusano Gris consigue acabar con los Hijos de la Arpía, pero no salvar a Barristan, y acaba desmayándose.</p>	
			<p>Daenerys sufre la pérdida de Barristan y ordena prender a todos los cabeza de familia nobles. Hizdahr intenta disuadirla, ya que él mismo es el cabeza de su familia, pero es prendido también.</p> <p>Reúne a todos los nobles en las mazmorras con sus dragones. Arroja a uno de ellos al frente y los dragones lo devoran. Todos los nobles se arrodillan y suplican, excepto Hizdahr, que se mantiene en pie y asume que todos deben morir en algún momento (“valar moghulis”). Daenerys se sorprende ante</p>	5x05

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>esta muestra de valentía, pero no lo demuestra, limitándose a decir que no quiere sobrealimentar a sus dragones y que quizás otro día arroje a otro ahí. Los nobles son encarcelados.</p> <p>Daenerys está indecisa y pide consejo a Missandei. Missandei trata de darle autoconfianza y le recuerda que muchas veces ella ha sabido ver la opción correcta donde otros no la veían.</p> <p>Daenerys libera a Hizdahr y admite que se equivocó. Accede a la reapertura de los reñideros, siempre y cuando solo combatan hombres libres en ellos.</p> <p>Además, a fin de forjar un vínculo duradero con la ciudad de Meereen, Daenerys se casará con él.</p>	
			<p>Daario cree que Hizdahr es el líder de los Hijos de la Arpía y aconseja a Daenerys que congregue a todos los antiguos amos durante los Grandes Juegos y aproveche para masacrarlos a todos. Daenerys se niega. Daario le pide que se case con él, pero ella afirma que no podría.</p> <p>Daenerys acepta visitar un reñidero menor en los días previos a los juegos oficiales con Hizdahr, ya que éste</p>	5x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>insiste en que es la costumbre de Meereen. Allí encuentra a Jorah, que ha salido a la arena a luchar cuando ha oído que Daenerys estaba allí. Aunque Daenerys no quiere escucharlo, él asegura que le ha traído un regalo. En ese momento aparece Tyrion, presentándose como el susodicho regalo.</p>	
			<p>Tyrion le dice a Daenerys que aún es pronto para saber si ella merece sus servicios, pero que Varys le aseguró que ella era la única oportunidad de construir un mundo mejor. Tyrion le advierte que necesita a alguien que conozca Poniente y la política, y apunta que a él le fue bastante bien como Mano del Rey.</p> <p>Daenerys le exige que aconseje sobre qué hacer con Jorah. Tyrion observa que está enamorado de ella, pero que aún así la traicionó, por lo que no debe matarlo –pues una reina que ejecuta a sus devotos no merece devoción–, pero tampoco puede dejarlo a su lado: vuelven a desterrarlo.</p> <p>Tyrion le cuenta cómo Tywin lo condenó a muerte y que algún día le explicará por qué lo mató. Daenerys</p>	5x08

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>reconoce que su padre se ganó el sobrenombre de Rey Loco y que sabe que hizo cosas horribles. Cuando Tyrion le dice que Varys podría tener razón sobre ella, Daenerys lo nombra su asesor. Él comienza a hablarle sobre las casas de Poniente y cuáles podrían aliarse. Daenerys afirma que esas casas son solo radios de una rueda y Tyrion responde que muchos han soñado también son detener la rueda, pero Daenerys concluye que no piensa parar la rueda, sino romperla.</p>	
			<p>Daenerys está en el Gran Reñidero de Meereen para presidir el inicio de los juegos, aunque deteste ese tipo de espectáculo. Hizdahr asegura que esos juegos son una parte importante de su gran ciudad, y que ésta existía mucho antes que ellos y seguirá existiendo mucho después. Daenerys responde que Meereen también volverá al polvo algún día y que quizás sea ella quien de la orden. Jorah sale a la arena a luchar y Daenerys enmudece al verlo. Hizdahr pretende intervenir, pero Daario lo manda callar antes de que pueda decir nada. Daenerys da la palmada que indica el inicio de la lucha. Jorah está a punto de morir, pero consigue</p>	5x09

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>sobrevivir a todos los luchadores.</p> <p>Después de eliminar al último, se vuelve hacia el palco real y arroja una lanza. Piensan que intenta atacar a Daenerys, pero se dan cuenta de que la acaba de salvar de un Hijo de la Arpía, y que hay muchos más por todo el reñidero. Daario se da cuenta de que era una trampa y están rodeados. Hizdahr asegura que conoce una salida secreta, pero los Hijos de la Arpía lo matan antes de que pueda decir por dónde. Daenerys queda rodeada en mitad de la arena. Agarra la mano de Missandei y cierra los ojos, pero entonces aparece Drogon escupiendo fuego. Drogon acaba con muchos Hijos de la Arpía, pero recibe una lanzada, entonces Daenerys le quita la lanza, monta sobre él y le dice que vuele. Ambos se alejan antes de que sigan intentado herirlo.</p>	
			<p>En algún lugar al norte de Meereen, Drogon ha parado a descansar y, aunque Daenerys intenta que regresen a la ciudad, el dragón se niega a moverse. Daenerys camina por la ladera cuando ve llegar a una horda dothraki. Sabiendo lo que le espera, se quita el anillo y lo tira al suelo, para dejar un rastro. Los jinetes la rodean.</p>	5x10

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Los dothrakis llevan a Daenerys ante Khal Moro. Cuando Daenerys se presenta como reina de Meereen, Moro se ríe de ella y le dice que ahí no es nadie y que yacerá con ella y, con suerte, le dará un hijo. Cuando Daenerys revela que es la viuda de Khal Drogo, Moro cambia radicalmente de actitud y empieza a tratarla con respeto, pero le dice que sólo hay un sitio para las viudas de los Khals: el templo de las Dosh khaleen; y ahí la llevarán.</p>	6x01
			Varys informa de que Astapor y Yunkai han vuelto a manos de los esclavistas.	6x02
			<p>Llevan a Daenerys al templo de las Dosh khaleen. Ella dice que ese no es su sitio, que es un error, pero la sacerdotisa le responde con condescendencia que es joven y que todas han pasado por ahí.</p> <p>La sacerdotisa le aclara que la gran asamblea de todos los khalasares aún debe reunirse para decidir, entre otras cosas, qué harán con ella, porque ha pasado tiempo en el exterior en lugar de ir directa al templo. Además, apunta que, de sus opciones, quedarse en el templo es la mejor.</p> <p>Varys informa a Tyrion, Missandei y Gusano Gris de que los Hijos de la</p>	6x03

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Arpía son financiados por los amos de Yunkai, Astapor y Volantis.</p>	
			<p>Daenerys pide permiso para ir a orinar y sale del templo a tomar el aire con Ornela. Daario y Jorah, que han rastreado a su reina para rescatarla, cogen a Ornela, pero Daenerys les prohíbe dañarla y les advierte que no saldrían vivos de Vaes Dothrak. Tiene otro plan con el que deben ayudarla.</p> <p>Los khals se reúnen en asamblea para decidir qué hacer con Daenerys; cada uno tiene una visión y no se ponen de acuerdo. Daenerys les pregunta si quieren saber su opinión y Moro, ofendido porque una mujer interrumpa, le pregunta si prefiere ser vendida como esclava. Daenerys recuerda que en ese mismo templo predijeron que su hijo sería el Semental que Monta el Mundo y Drogo prometió cruzar el mar. Moro se ríe de ella y le dice que después el murió porque ella fue tan necia de confiar en una bruja. Daenerys responde que todos ellos son hombres minúsculos, incapaces de liderar a los dothrakis, pero que ella sí es capaz y lo hará. Los khals se burlan de ella y Moro decide entonces que no será una Dosh</p>	6x04

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>khaleen, sino que se la turnarán para violarla, después lo harán sus jinetes de sangre, y después de ellos, sus caballos. Daenerys no se deja amedrentar y arroja las antorchas ardiendo al suelo, incendiando el templo. Los khals intentan escapar, pero Jorah y Daario habían bloqueado todas las puertas y asesinado a los centinelas. Todos los khals mueren en el incendio. Los dothrakis se acercan a contemplar el incendio y ven salir a Daenerys, ignífuga, de entre las llamas. Todos los dothrakis se arrodillan ante ella y Daario, que no había visto eso antes, no da crédito.</p>	
			<p>Daenerys no sabe qué hacer con Jorah, pues lo ha desterrado dos veces y las dos veces ha vuelto para salvarle la vida, por lo que no puede acogerlo ni repudiarlo. Jorah le recomienda que lo repudie, le confiesa que la ama y que tiene psoriagris. Daenerys rompe a llorar, le pide perdón y le ordena que busque la cura y sane. Jorah obedece la orden de Daenerys y parte, solo, a buscar una cura.</p>	6x05
			<p>De vuelta hacia Meereen con su khalasar, Daenerys percibe algo y se adelanta sola. Daario espera con los</p>	6x06

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			dothrakis y de repente ven a Daenerys aparecer, montada en Drogon. Daenerys arenga a sus hombres y les pregunta si están dispuestos a cruzar el mar y conquistar Poniente por ella; todos aclaman que sí.	
			Tyrion, Gusano Gris y Missandei están en la Gran Pirámide durante el ataque de los amos a Meereen. Tyrion admite que fue un error tratar de negociar con ellos y Gusano Gris aboga por dejar a los Inmaculados en la Gran Pirámide, pues es lo único que puede defender. Oyen un ruido fuera: es Daenerys, que llega montada en Drogon y entra por el balcón.	6x08
			Daenerys se cita con los amos para acordar los términos de rendición; cuando ellos exponen sus exigencias, ella aclara que es la rendición de ellos la que van a negociar. Daenerys monta a Drogon y se lanza a incendiar la flota enemiga junto a Viserion y Rhaegal. Los dothrakis acaban con los Hijos de la arpía, mientras que Gusano Gris arenga a los Inmaculados de los amos para que sean libres y estos los abandonan. Missandei les informa de que la reina ha ordenado que debe morir uno de los tres y ellos entregan a Yezzan zo Qaggaz.	6x09

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Cuando Yezzan se arrodilla para suplicar por su vida, Gusano mata a los otros dos y a él lo dejan vivo para que de testimonio que cómo responde Daenerys a los ataques.</p> <p>Yara y Theon se presentan ante Daenerys para ofrecerle 100 naves a cambio de una alianza. Cuando Daenerys pregunta si esos son todos los barcos de la Flota de Hierro, Theon admite que Euron tienen más barcos, pero que sus condiciones incluyen en el matrimonio y que, seguramente, después la matará. Daenerys accede a aliarse con ellos, siempre que ellos se comprometan a respetar la integridad de los Siete Reinos.</p>	
			<p>Varys se encuentra en Dorne con Olenna Tyrell, Ellaria y las Serpientes de Arena. Las dornienses están dispuestas a aliarse con Daenerys, y convencen a Olenna para que haga lo mismo y obtenga venganza, ya que toda su casa ha sido destruida.</p>	6x10
	7	La aproximación a la caverna más profunda	<p>Daenerys se despide de Daario, alegando que probablemente tendrá que casarse con alguien de Poniente para establecer una alianza y que no puede llevarlo con ella. Deja a los Segundos</p>	6x10

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Hijos a cargo de la seguridad y la paz de Meereen y rebautiza a la Bahía de los Esclavos como Bahía de los Dragones. Cuando Tyrion trata de consolarla, ella admite que lo que más pesar le causa es no haber sentido nada al despedirse de un hombre al que creía amar.</p> <p>Daenerys zarpa con todas sus naves hacia Poniente.</p>	
			<p>Daenerys llega con sus naves a Poniente y desembarcan en Rocadragón. Daenerys se emociona al tocar la arena de la isla en la que nació. Daenerys entra al castillo con Missandei, Tyrion, Gusano Gris y Varys. Quita el blasón de Stannis y entra en el Salón del Trono.</p> <p>Gusano pretende seguirla, pero Missandei lo agarra para detenerlo. Daenerys y Tyrion entran el salón del consejo de guerra, ella recorre con su mano la Mesa Pintada y pregunta: “¿Comenzamos?”</p>	7x01
			<p>Daenerys está tentada a invadir Desembarco del Rey, pero sigue el consejo de Tyrion para aliarse con otras casas y no acabar gobernando sobre cenizas. Agradece a Varys haberle conseguido las alianzas con Dorne y El Dominio, pero cuestiona su lealtad ya</p>	7x02

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>que ha ayudado a sus predecesores, pero también ha conspirado contra ellos.</p> <p>Varys admite que no se quedará quieto mientras el pueblo sufre bajo el gobierno de un tirano y que precisamente por eso la eligió a ella como reina, porque cree que el pueblo no tiene mejor oportunidad que con ella.</p> <p>Daenerys acepta la postura de Varys, pero le jura que, si la traiciona, arderá vivo; Varys sonríe y dice que no esperaba menos.</p> <p>Melisandre se presenta ante ella como antigua esclava, y Daenerys la recibe gustosa, ya que las sacerdotisas rojas ayudaron a mantener la paz de Meereen.</p> <p>Daenerys perdona a Melisandre por haber servido a Stannis y, cuando escucha sobre la profecía, cree que se refiere a sí misma, que ella será la princesa que acabará con la Larga Noche. Melisandre, prudentemente, le advierte que las profecías son peligrosas y que ella solo sabe que Daenerys tienen un papel en ella, igual que Jon.</p> <p>Siguiendo el consejo de Melisandre y de Tyrion, Daenerys ordena a su Mano enviarle un cuervo a Jon, convocándole a la isla y a prosternarse.</p>	

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN

			<p>Daenerys está reunida con sus aliados planeando el ataque. Ellaria y Yara optan por atacar ya, aunque haya muertos, pero Daenerys no quiere arrasar el reino y pretende ganarse el amor del pueblo. Olenna le cuenta que su nieta, Margaery, era amada por el pueblo, pero que no le sirvió de mucho y le recomienda que inspire temor.</p> <p>Daenerys sigue el consejo de Tyrion y dispone que Yara escolte a Ellaria hasta Lanza del Sol para recoger al ejército dorniense y asediar Desembarco del Rey por mar, mientras el ejército Tyrell lo hace por tierra. Los Inmaculados navegarán hasta Roca Casterly, sede del poder de los Lannister, y la tomarán. Todos se muestran conformes con el plan.</p> <p>Cuando salen todos sus consejeros, Olenna se queda a solas con Daenerys. Daenerys le promete que Cersei pagará por lo que hizo y que restaurará la paz, pero Olenna le responde que la paz no perdura y le aconseja que no sea una oveja, sino un dragón, y que procure ser más lista que Tyrion, por muy listo que él sea.</p>	
--	--	--	---	--

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Euron ataca la flota de Yara mientras escoltaba a Ellaria a Lanza del Sol. Euron mata a Obara y Nym y captura a Yara. Los Hombres del Hierro capturan a Ellaria y Tyene. Theon se asusta, se bloquea y se arroja al mar.</p>	
			<p>Daenerys recibe a Jon y empieza tratándole de Lord; cuando Davos la corrige, ella afirma que el último Rey en El Norte fue Torrhen Stark, quien se arrodilló ante Aegon el Conquistador, y que supone que Jon viene a hacer lo mismo. Cuando Jon se niega y le recuerda que su tío y su abuelo murieron a manos del Rey Loco, Daenerys le pide que no la juzgue por los crímenes de su padre. Jon acepta, pero apunta que, entonces, él tampoco está sujeto de su antepasado. Daenerys le advierte que ha nacido para gobernar los Siete Reinos y que lo hará; duda que necesite la ayuda de Jon y no da importancia al Rey de la Noche. Cuando Jon manifiesta que seguirá reinando en El Norte, ella concluye que es rebelión, pero antes de que pueda proseguir, entra Varys para susurrarle que hay malas noticias sobre la Flota de Hierro. Daenerys manda a Jon y Davos</p>	7x03

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>a comer y lavarse, aunque no los va a apresar aún.</p> <p>Tyrion convence a Daenerys de que permita a Jon extraer el vidriagón y le confiesa que él sí cree en lo que dice. Daenerys sigue pensativa con lo que dijo Davos sobre que Jon había sido apuñalado en el corazón por su pueblo.</p> <p>Daenerys permite a Jon extraer el vidriagón y le proporciona los hombres necesarios para ello.</p> <p>Los Inmaculados entran por las alcantarillas de Roca Casterly, siguiendo el plan de Tyrion, sin embargo, encuentran muchos menos soldados de los que esperaban. La mayor parte del ejército Lannister se ha movilizado a Altojardín, vaciando Roca Casterly y dejando allí unas pocas huestes de señuelo. Mientras los Inmaculados acaban con ellos, Euron y sus hombres destruyen sus naves, dejándolos sin forma de regresar y en la otra punta de Poniente.</p> <p>Jaime conquista Altojardín y Olenna se suicida.</p>	

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>Jon le muestra a Daenerys unas inscripciones en el interior de la mina que relatan la batalla contra los Caminantes Blancos, esperando que lo crea, pero ella insiste en que Jon debe prosternarse si quiere su ayuda. Al salir de la cueva, les salen al encuentro Tyrion y Varys con lo que ella piensa que son buenas noticias, pero no lo son: han tomado Roca Casterly.</p> <p>Daenerys quiere dejar de seguir la estrategia de Tyrion, volar con sus dragones hacia Desembarco del Rey y quemarla, pero Jon la disuade de hacerlo.</p> <p>Daenerys monta a Drogon y, con sus dothrakis, sale al encuentro de la caravana que Jaime escolta hasta la capital. Los dothrakis combaten fieramente y los Lannister y Tarly se asustan en cuanto los ven llegar. Drogon escupe fuego, quemando vivos a muchos soldados, pero Bronn consigue herirlo con el escorpión de Qyburn. La herida no es muy grave y Drogon responde prendiendo en llamas el invento. Daenerys desmonta, junto al río, para quitarle la lanza con que ha</p>	7x04

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>sido herido. Jaime aprovecha el momento para cargar contra ella, pero Drogon la defiende.</p>	
			<p>Daenerys se planta frente a soldados derrotados y les asegura que ella no es Cersei y que ha venido para destruir la rueda. Los apremia a unirse a ella o a morir. Algunos se arrodillan tras su discurso y muchos más lo hacen cuando Drogon ruge; los Tarly, sin embargo, siguen en pie. Daenerys le pide que se adelante y Randyll expone que ya tiene una reina. Aunque Tyrion trata de abogar por él y por Dickon, Daenerys los condena a muerte y ambos perecen bajo las llamas de Drogon. Al ver esto, todos se asustan y se arrodillan ante ella. Tyrion está horrorizado aunque, cuando Varys critica esta decisión e intenta hacerle ver que tiene que manejar mejor el temperamento de la Reina, Tyrion arguye que él no da las órdenes. Varys responde que eso se decía él mismo cuando el Rey Loco quemaba a gente.</p> <p>Daenerys regresa a Rocadragón y se sorprende al ver como Drogon permite que Jon lo acaricie y ronronea. Cuando Jon admira a los dragones, ella le</p>	7x05

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>confiesa que para ella son sus hijos, los únicos que tendrá; también le cuenta a Jon que ha ganado en El Dominio y asegura que solo se puede ayudar al pueblo desde una posición de fuerza, aunque esta fuerza a veces sea terrible.</p> <p>Cuando Jon anuncia que debe ir a Guardaoriente, Daenerys dice que creía que no tenía suficientes hombres. Jon dice que así es y la invita a unirse a su lucha, pero ella se niega porque pondría los Siete Reinos a Cersei en bandeja. Atendiendo a sus consejeros, acepta capturar un espectro y mostrárselo a Cersei para que sea consciente del peligro al que todos se enfrentan. Jorah le pide permiso para ir a esa expedición y ella se lo concede. Tyrion se reúne con Jaime, en secreto, para que convenza a Cersei de que conceda audiencia a Daenerys.</p>	
			<p>Cuando la expedición es rodeada por los Caminantes Blancos, Gendry regresa corriendo hasta Guardaoriente del Mar para enviar un cuervo alertando a Daenerys. Aunque Tyrion no quiere que vaya más allá del Muro y le preocupa que muera, ella dice que no puede inhibirse. Daenerys monta en Drogon y</p>	7x06

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			parte, junto con Viserion y Rhaegal.	
	8	La odisea (el calvario)	<p>Daenerys encuentra a la expedición y los monta a todos en Drogon, mientras Viserion y Rhaegal combaten al ejército de los muertos. Todos montan en Drogon, menos Jon. El Rey de la Noche dispara una lanza de hielo a Viserion y lo mata. Daenerys no puede creérselo y se queda conmocionada. Cuando el Rey de la Noche se prepara para disparar a Drogon, Jon la alerta para que remonte el vuelo. Jon corre hacia ella para montar en el dragón, pero los espectros lo tiran al agua y lo sumergen. Daenerys duda sobre qué hacer: no quiere dejar a Jon ahí, pero teme por la vida que sus dragones y ya ha perdido a uno de ellos. Con pesar, Daenerys levanta el vuelo, dejando a Jon allí.</p> <p>Desde la torre vigía de Guardaoriente del Mar, Daenerys espera, sin querer marcharse, por si Jon consiguiese escapar. Jon regresa a lomos de un caballo y se desploma. Llevan a Jon,</p>	7x06

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>inconsciente, al interior del barco.</p> <p>Daenerys ve las cicatrices del apuñalamiento que sufrió a manos de sus hermanos.</p>	
	9	La recompensa	<p>Una vez en el camarote, Daenerys se compromete a ayudarlo a vencer al Rey de la Noche y Jon le jura lealtad.</p>	7x06
			<p>Los Inmaculados y los dothrakis se alinean frente a las murallas de la capital. Tyrion llega a Desembarco del Rey por mar, con Theon, Varys, Jon, Davos y Missandei. Cuando todos los demás ya están sentados y esperándola, Daenerys llega a Pozo Dragón montada en Drogón y acompañada de Rhaegal. Se sienta y, cuando Cersei le reprocha la tardanza, se disculpa. Daenerys da su palabra a Cersei de que detendrá las hostilidades hasta que venzan al Rey de la Noche, pero Cersei no confía en ella y pone como condición que Jon jure inhibirse de la guerra por el Trono de Hierro. Jon es incapaz de mentir y confiesa que ya ha jurado lealtad a Daenerys, lo que provoca que Cersei se niegue a participar en su causa y abandone el recinto. Tras una conversación que mantiene con Tyrion en privado, Cersei regresa a Pozo Dragón y asegura que detendrá las</p>	7x07

VIAJE DEL HÉROE – DAENERYS TARGARYEN				
			<p>hostilidades y que enviará a todas sus fuerzas hacia El Norte para combatir al Rey de la Noche.</p> <p>De vuelta en Rocadragón, Daenerys y Jon preparan el viaje a Invernalía.</p> <p>Aunque Jorah opina que Daenerys debería ir volando, ya que muchos allí la odian y podrían intentar matarla. Jon, sin embargo, considera que darán mejor impresión si navegan juntos en barco y parecerán aliados, pero que la decisión es de Daenerys. Ella decide ir con Jon.</p> <p>Cuando están en el barco, camino de Invernalía, Jon entra en la habitación de Daenerys y ambos se acuestan.</p>	
Tercer Acto	10	El camino de regreso		
	11	La resurrección		
	12	El retorno con el elixir		

Fuente: adaptado de Vogler (2002)